Pubblicazione mensile - Anno VI
NUMERO 66 - DICEMBRE 1997

Autorizzazione Tribunale di Perugia
n. 31/92 del 14 luglio 1992

Pubblicazione a cura di:
KAPPA Srl
via del Milliario 32, 40133 Bologna

Direttore Responsabile e Editoriale:
Giovanni Bovini
Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento Redazionale:
Andrea Baricordi
Massimiliano De Giovanni
Andrea Pietroni
Barbara Rossi
Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:
C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi (Spoleto)
Adattamento Testi:
Andrea Baricordi
Lettering, Adattamenti ed Esecuzioni Grafiche:
Sabrina Daviddi - Alcadia Snc
Proof reading:
Monica Carpino
Hanno collaborato a questo numero:
Luca Raffaelli, Simona Stanzani, Mieko Sugawara, il Kappa

Supervisione Tecnica:
Sergio Selvi
Fotocomposizione:
Fotolito Fasertek - Bologna

Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)

Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. Spa - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi, 172
00144 Roma - Tel. 06/5291419

APPUNTI & RIASSUNTI

OH, MIA DEA!

Keiichi Morisato è uno studente giapponese come ce ne sono tanti, ma ciò che rende particolare la sua vita è un singolare influsso divino: avendo telefonato per errore all'Agenzia Dea di Soccorso, la divinità Belldandy lo invita a esprimere un desiderio, che però li lega con un vincolo indissolubile. I due imparano così a convivere, ma diversi elementi di disturbo sopraggiungono a turbare il loro idillio, fra cui le due sorelle di Belldandy: Urd, la maggiore, è la più spregiudicata, sempre all'opera con filtri e incantesimi per spingere Keiichi a fare il passo decisivo nei confronti di Belldandy; Skuld, la minore, è un genio della meccanica e preferirebbe che lo studente e la sorella non avessero alcuna relazione romantica. Quando tutto sembra aver raggiunto una condizione di stallo, interviene però la dea Peitho, di un'agenzia divina concorrente: la sua missione è convincere Keiichi a esprimere un desiderio che nemmeno lui ha il coraggio di palesare in pubblico, e che è legato sicuramente al... *trasporto* che prova nei confronti di Belldandy. D'altra parte, essere innamorati di una dea richiede unicamente un rapporto di tipo platonico... O no?

OFFICE REI

La tanto sospirata Kappa Sorpresa è finalmente arrivata sulla vostra rivista preferita! Richiesto a gran voce da tutti voi nell'operazione "Vota la Kappa Sorpresa", **Office Rei** è pronto a esplodere con tutta la sua carica di umorismo ed erotismo, ma non dimenticate che si tratta soprattutto di una serie sui fenomeni paranormali! Attenzione, però: come nostro solito non vogliamo ripeterci, e quindi non vivrete né le situazioni umoristiche di **Mikami - Agenzia Acchiappafantasmi**, né le saghe horror-combattive di **Ushio & Tora**; preparatevi piuttosto a calarvi nel mondo del paranormale, dei poltergeist, delle possessioni demoniache e delle 'presenze', tutta roba che non fa paura per quello che *fa*, ma per come si *presenta*.
Per questo mese potrete rilassarvi con il massiccio episodio pilota che occupa metà **Kappa Magazine** da solo, una frizzante commedia che ha ottenuto in patria un successo clamoroso (esistono già versioni radiofoniche di questo manga, e già ora affiorano i primi CD musicali contenenti la relativa colonna sonora), e preparatevi a tremare sul serio da gennaio. Difficilmente riuscirete anche voi a sfuggire al fascino (in tutti i sensi) di **Office Rei**! E noi, ancora una volta, siamo orgogliosi di presentare un manga che farà storia!

CALM BREAKER

Questo mese non c'è, ma torna alla grande il mese prossimo! Nel frattempo, vi rinfreschiamo la memoria! Le Industrie Kamata si occupano della progettazione e della costruzione di robot, e sotto la direzione dell'anziano Nomura lavora un vero e proprio genio della cibernetica, il caposezione Toshiya Sakazaki; la sua genialità è però controbilanciata negativamente dall'incoerenza e da un pessimo senso dell'umorismo, che si concretizzano nella costruzione del Modulo KE 28 'Sayuri', un robot con le sembianze di una liceale. La caposezione Arita (ex-moglie di Sakazaki) scopre però che le potenzialità di Sayuri sono altissime, e che inconsciamente il suo progettista ha creato la prima vera e propria intelligenza artificiale del mondo! Di questo particolare se ne rendono conto anche alla Kurahashi Kogyo Kabushikigaisha (KKK!), concorrenti diretti delle Industrie Kamata, specializzate nella progettazione e costruzione di armi robot. Dopo aver introdotto come segretaria alle Industrie Kamata la bella spia Misaki Hoshino, i capi della KKK iniziano a sferrare una serie di attacchi impietosi ai concorrenti, impiegando i loro automi giganti più potenti!

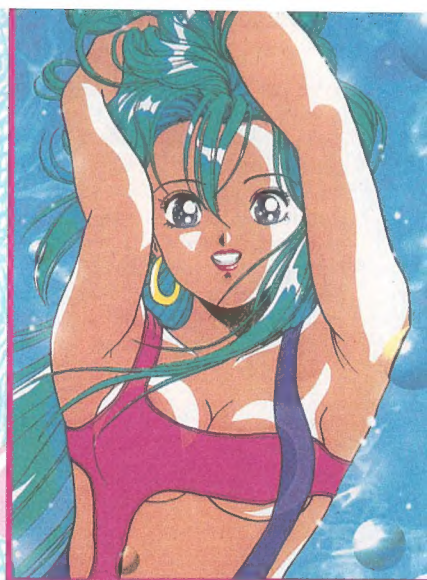
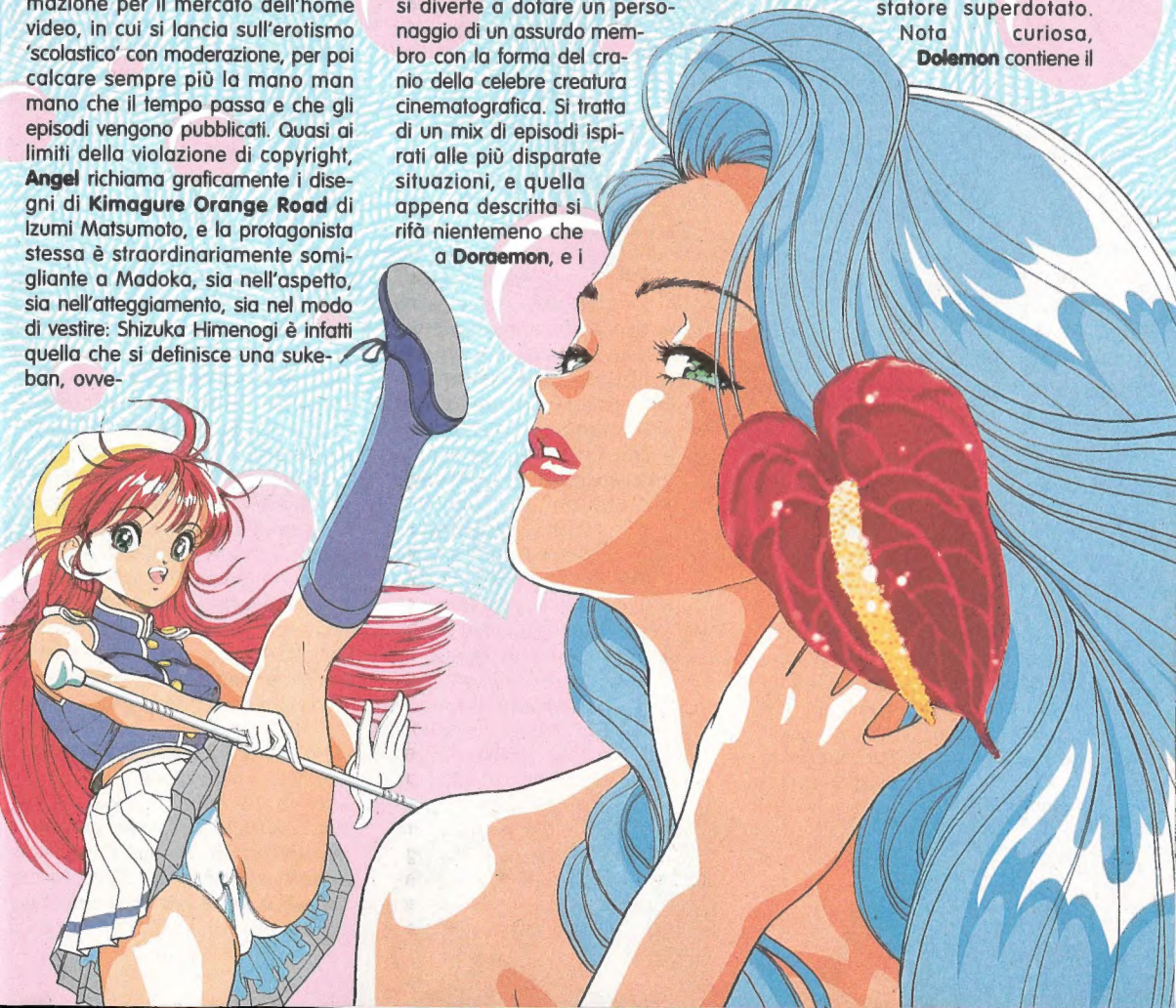
Tutte le "*Girls*" di U-JIN

a cura di Andrea Baricordi
e Massimiliano De Giovanni

Un ottimo illustratore, un bravo disegnatore, un ideatore di storie ad altissima tensione emotiva: il misterioso autore che si cela dietro lo pseudonimo di U-Jin è tutto questo, ma soprattutto un freddo osservatore delle realtà maniacali che tormentano l'immaginario erotico dei maschi giapponesi di tutte le età. Ogni suo lavoro è impregnato del fastidioso senso di superiorità che nella società nipponica l'uomo gode sulla donna, sui piccoli e grandi crimini a sfondo sessuale che si commettono anche dietro le più rispettabili facciate, sul silenzio e l'imbarazzo che 'certi argomenti' provocano sulla rispettabile comunità, mentre nella metà delle persone si cela un erotomane represso, pronto a esplodere causando danni impensabili. U-Jin, ovvero 'giocatore', che pronunciato all'inglese dà iugin, ovvero Eugene, si pone in maniera del tutto neutrale di fronte a questa realtà, ma lo fa a modo suo, a volte condannandola, a volte prendendovi parte come vittima, a volte come simbolo stesso della maniacalità. Insomma, U-Jin offre, tramite disegni aggraziati e illustrazioni deliziose, uno spaccato di uno squallore quotidiano inenarrato e inenarrabile che appartiene alla parte più segreta delle abitudini del Paese del Sol Levante. Con U-Jin di mezzo, però, non è possibile avere

panni sporchi da lavare in casa, e per questo è un autore reputato scomodo da svariate case editrici, poiché oltre a palesare ciò che tutti sanno ma che si vergognano ad ammettere, gioca addirittura accentuando, sottolineando, rendendo il tutto più volgare, ostico e fastidioso tramite piccoli accorgimenti studiati nel dettaglio. Cosa c'è di più disgustoso di un professore di ginnastica grasso, peloso e sudato che insidia le sue studentesse con mani tentacolari e alito pesante? Cosa c'è di peggio di un manipolo di anonime impiegatine di una grande azienda che attendono trepidanti che il loro direttore le inviti a condividere una notte trasgressiva in cambio di una promozione? Ecco il parco giochi di U-Jin. Un parco giochi immerso nel fango, ma che da lontano brilla di luci multicolori che attirano l'occhio. E le luci multicolori sono le sue maliziose ragazzine, che sorridono, ammiccano, supplicano o piagnucolano fintamente pudiche da ogni copertina. Non a caso, la maggior parte delle sue illustrazioni a colori deriva più o meno direttamente dalle pin up semi-erotiche di cui sono infarcite moltissime delle più rispettabili riviste nipponiche: posizioni improbabili per nascondere ciò che la legge giapponese giudica indecoroso (mentre nel quartiere di Shinjuku, a Tokyo, non si contano i pseudo-bordelli e i sexy shop con plateali vetrine in cui sono esposti gadget di ogni genere, forma e dimensione), ma anche angolazioni e scorci ardimentosi, al limite della vertigine, che consentano di mostrare abbondanze laddove la natura non è solitamente generosa con la minuta costituzione standard-orientale.

Ma U-Jin non ha iniziato da questo, e sia il suo stile grafico, sia quello narrativo erano praticamente agli antipodi, più di un decennio fa. Basta infatti esaminare alcuni dei suoi racconti brevi con datazione anteriore al 1985 per scoprire un autore completamente diverso, che cercava il suo segno nel fumetto realistico, quasi di impostazione occidentale, basato su tratteggi, campiture, pennellate, e soprattutto personaggi dalle proporzioni fisiche più 'umane' di quelle usate da lui successivamente. Anche gli argomenti sono parecchio diversi, e vanno dall'azione all'avventura, passando addirittura attraverso generi fumettistici prettamente nipponici, come il gioco d'azzardo. La maturazione avviene gradualmente, e già in episodi autoconclusivi come **Con Domu** (gioco di parole che letto all'inglese forma il nome di una nota marca di profilattici) il sesso inizia a entrare prepotentemente negli argomenti trattati, generando fra l'altro le prime deviazioni: nella prima delle due, per esempio, un esuberante vecchietto recatosi da una prostituta scopre di essere più interessato a uno dei giovani clienti che alla donna stessa, con conseguente finalino a sorpresa. Il segno inizia a pulirsi grazie all'esperienza e alla frequenza di lavoro, fino ad arrivare alla metà degli anni Ottanta, in cui offre al pubblico brevi esempi della sua versatilità, sempre sotto forma di episodi singoli e autoconclusivi, in alcuni casi con un singolare taglio autoriale che lo accosta idealmente alla schiera di disegnatori che operano sulle sceneggiature di Katsuhiro Otomo. E così appaiono piccole chicche in cui gli argomenti legati al sesso appaiono solo come scenari sfocati, o addirittura non appaiono per niente, ma è nel 1986 che si decide a scrivere una miniserie in tre episodi che prende il via dal racconto breve **Warenabe ni Kasabata**, storia di un cantante ribelle in cui spariscono le pesanti pennellate che ricordano i manga erotici del dopoguerra, il segno si assottiglia e appaiono alcuni retini adesivi come complemento delle retinature. Anche i volti dei personaggi si semplificano, e la stilizzazione indica già da questo momento la probabile strada che l'autore imboccherà. Lo stesso dicasi per **Q**

Kyukyoku no Chef wa Bimishinbo Papa, parodia hard-paranoica in cinque episodi dei fumetti dedicati alla cucina (come, per l'appunto, **Oishinbo** o **Cooking Papa**), altro genere prettamente nipponico; all'interno dello stabile in cui aveva precedentemente sede un fast food MacDonald's lavorano il taciturno chef Kenzo Nishikata e l'ingenua cameriera Sai: la loro specialità culinaria è costituita nientemeno che dagli attributi sessuali di qualsiasi genere o natura dei clienti, o di persone a loro prossime, ottenuti in ogni episodio con mirabolanti acrobazie aeree. Al termine di ogni episodio, la raccapricciante pietanza viene servita mimetizzata nel ristorante stesso, dopo essere stata cucinata con la cura di un cuoco professionista. E' sul finire degli anni Ottanta che U-Jin conquisterà finalmente il suo segno, quello che lo porterà al successo, e lo fa con la serie **Angel**, la sua bandiera nell'ambiente del manga, successivamente trasposta anche in animazione per il mercato dell'home video, in cui si lancia sull'erotismo 'scolastico' con moderazione, per poi calcare sempre più la mano man mano che il tempo passa e che gli episodi vengono pubblicati. Quasi ai limiti della violazione di copyright, **Angel** richiama graficamente i disegni di **Kimagure Orange Road** di Izumi Matsumoto, e la protagonista stessa è straordinariamente somigliante a Madoka, sia nell'aspetto, sia nell'atteggiamento, sia nel modo di vestire: Shizuka Himenogi è infatti quella che si definisce una sukeban, ovvero una teppista con l'uniforme scolastica modificata in modo da rendere visibile il suo totale menefreghismo nei confronti delle istituzioni, nonché sempre pronta a menare le mani e a vendicare i soprusi di luridi professori e presidi senza scrupoli. Poco alla volta, U-Jin continua ad addolcire il suo segno, a modificare le proporzioni delle sue girls, rendendole più minute, ampliando la dimensione degli occhioni luccicanti e della testa, accentuando in contemporanea il senso 'lolitesco' delle sue future produzioni. Il filone scolastico rimane uno dei punti fermi dell'autore, nonché da sempre uno dei più apprezzati dal pubblico, e così si susseguono serie legate da un filo conduttore ma con personaggi differenti in ogni episodio, come **Kodaishasei** o miniserie a sfondo porno-horror come **Fobia** del 1991, in cui U-Jin inizia a mostrare un sempre maggiore interesse per l'operato dell'illustratore svizzero Giger (il creatore grafico di **Alien**): anche nella raccolta **Visionary** si diverte a dotare un personaggio di un assurdo membro con la forma del cranio della celebre creatura cinematografica. Si tratta di un mix di episodi ispirati alle più disparate situazioni, e quella appena descritta si rifà nientemeno che a **Doraemon**, e i due protagonisti sono proprio una ragazza-felino extraterrestre di nome Dolemon e il ragazzo che la ospita in casa, Ujita, un frignone senza carattere che passa il tempo a implorare l'amica perché con le sue doti aliene lo aiuti a diventare un conquistatore superdotato. Nota curiosa, **Dolemon** contiene il

nome del noto gatto robot e la parola 'lemon', ormai usata in Giappone per indicare un gusto aspro, e quindi acerbo, con tutte le implicazioni relative; Ujita, invece, fonde i nomi di Nobita, protagonista del manga umoristico di Fujiko Fujio, al nome di battaglia dall'autore. Un giochetto già visto (per quanto riguarda la citazione di celebri serie umoristiche giapponesi) in **Kodai Shasei**, dove un giovane giocatore di baseball decisamente sovrappeso cade inavvertitamente su una ragazzina che, nascosta nell'erba alta di un campo adiacente, sta facendo i suoi bisogni: per questo motivo, la sventurata rimarrà attaccata alla maglietta del ciccione come una stampa, in una posizione imbarazzante. E' esattamente quanto accade, in maniera meno maliziosa, in **Dokonjo Gaeru**, serie TV del 1972 avente come protagonista, invece di una ragazzina, un buffo ranocchio.

Un ulteriore salto di qualità di U-Jin lo vediamo nel 1993, quando realizza, dopo un bel po' di tempo, il suo primo manga non erotico. Si tratta di **Juliet**, una serie tutto sommato dolce, basata sul tema della reincarnazione. Una coppietta muore in maniera violenta, ma le loro anime si rifiutano di abbandonare il mondo; ma mentre lei si reincarna in un corpo femminile, lui riesce a tornare sulla terra solo infilandosi a forza nelle spoglie di un gattino annegato.

L'erotismo non viene comunque abbandonato, e nel recentissimo **Private Psycho Lesson** (1996) assistiamo alle stravaganti avventure della popputa Sera Iijima, specializzata in problemi psicologici devastanti causati da traumi sessuali che i suoi ignari pazienti hanno subito nel loro passato. Una delle singolari tecniche della professionista consiste nel far roteare i propri seni in maniera ipnotica (!) per entrare nella mente dei soggetti in cura e combattere contro i mostri che la infestano. Anche **Minamigoku 28 Go** (che richiama la celebre serie di robot combattenti **Tetsujin 28 Go**) non è da meno, poiché la protagonista è addirittura una androide bionda (prodotta da una grande catena di sexy shop) il cui unico scopo nella vita è soddisfare a ripetizione i propri partner. Il fatto che l'intelletto di questa robottina sia ai minimi termini causa però un'infinità di problemi a tutti coloro che la incontrano e ne restano folgorati.

Per quanto riguarda l'ultimo periodo, U-Jin si è lanciato - come molti altri autori - sulle lavorazioni di fumetti in computer grafica, ma prendendosi un piccolo vantaggio sui suoi colleghi. Oltre alle illustrazioni dai colori brillanti, infatti, una particolarità di tutti i nuovi volumi che escono sotto il suo nome é che sono costellati di stereogrammi, ovvero immagini che a prima vista appaiono come macchie di colore o semplici retini, mentre, osservate in maniera particolare, diventano vere e proprie immagini tridimensionali. Inutile dire che con l'ausilio di questa nuova tecnologia U-Jin è riuscito a dribblare con grande maestria le imposizioni della censura, apponendo immagini tridimensionali esplicite ma invisibili laddove la legge vieta di mostrare particolari anatomici. Non che questo veto lo abbia comunque infastidito più di tanto anche negli anni precedenti: la forza (e la smaltata volgarità, se vogliamo) dell'autore è da ricercare sempre e soprattutto nei temi trattati, e non solo nei bei disegni. **AB**

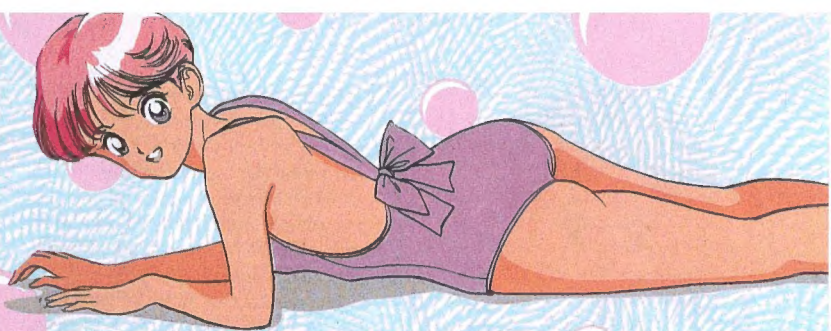
INTERVISTA U-JIN

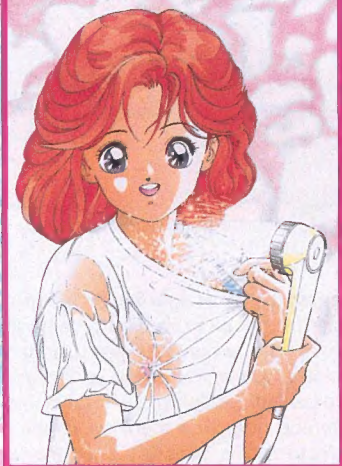
(giocatore)

KM - In Italia sei molto famoso, nonostante non sia mai stato pubblicato un tuo fumetto. Ci vuoi raccontare le tappe principali della tua carriera?

UJ – Sono nato il 15 giugno del 1959. Avevo 20 anni quando ho debuttato nei manga per la casa editrice Houbunsha con **Douseikeiyaku**. U-Jin significa 'giocatore', ed è naturalmente uno pseudonimo, ma il mio vero nome è un segreto... In questi anni ho lavorato a tantissimi manga per molti editori differenti: tra i più importanti posso citare **Tentakaku o Nari** (Il paradiso alto) per Kodansha, **Konaishasei** (Disegno nel palazzo della scuola) e **Frogman** per Lidosha, **Nankyoku Nijuhachigo** (Polo Sud Ventotto) per Scora, **Juliet** per Shogakukan e **Angel** per Shubel.

KM - Quando hai pensato per la prima volta di lavorare nel mondo dei fumetti?

UJ - Ho sempre amato disegnare, sin dai tempi dell'asilo. I miei amici mi chiedevano in continuazione di disegnare qualcosa per loro, e da semplici illustrazioni mi sono così trovato a progettare i miei primi manga. Se oggi sono un autore di fumetti lo devo proprio ai miei amici! Ho un fratello, ma da bambino non giocavo quasi mai con lui. I miei genitori lavoravano entrambi tutto il giorno, e così passavo molto tempo a casa da solo, guardando la TV o disegnando su ogni pezzo di carta che mi capitava tra le mani, compresi i retri delle pubblicità! Rimanere da solo non era un problema per me, dal momento che potevo dare libero sfogo alla mia fantasia. Quando ho iniziato le scuole elementari, poi, un mio compagno mi ha detto che ero bravo a disegnare, ed è stato forse in quel momento che ho pensato per la prima volta di diventare un fumettista. In prima elementare ho persino scritto un tema in cui confessavo di voler diventare un disegnatore professionista: non ricordo esattamente cosa mi ha spinto a farlo, probabilmente non ero bravo a fare nulla se non disegnare.

KM - Rispetto ai tuoi primi lavori hai cambiato abbastanza radicalmente il tuo stile di disegno. Cosa ti ha spinto a farlo?

UJ - Non so... Volevo semplicemente vendere di più. Ho iniziato a disegnare per la rivista "Comic Morning", dove ho pubblicato il già citato **Tentakaku o Nari**. All'epoca erano di gran moda i fumetti di Katsuhiro Otomo, e io ero molto influenzato da lui, tanto da voler modificare il mio stile di disegno. Prima di Otomo guardavo soprattutto a Ryoichi Ikegami e disegnavo solo 'gekiga' (fumetti drammatici rivolti a un pubblico adulto): la serie di Kodansha era quindi disegnata con uno stile più realistico. **Tentakaku o Nari** era molto amato dai fan, ma non vendeva molto, e per via dello scarso successo commerciale ha continuato per un po' a uscire direttamente in volumetto, e non su rivista. Quando abitavo ancora a Kichijoji, un quartiere periferico di Tokyo, mi trovai in una libreria di manga mentre il caporeparto stava facendo portare in magazzino i miei fumetti perché non li voleva nessuno. I volumetti sono stati così inscatolati e portati via sotto i miei occhi. Ero scioccato. Avevo quasi 28 anni, ero già sposato, avevo persino un figlio, e guadagnavo come un normale impiegato, anche se un fumettista che non diventa famoso con il primo manga è difficile che trovi un editore disposto a produrgli un secondo titolo. Ho pensato che fosse il caso di cambiare stile di disegno e soprattutto genere narrativo. Quando entravo da Manga no Mori (popolarissima

catena di fumetterie giapponesi) vedevo opere di autori dallo stile molto diverso dal mio, generi che non riuscivo nemmeno a capire, eppure dovevo riconoscere quanto fossero tutti molto bravi. In quegli anni su "Comic Morning" c'erano anche **Be-Free** di Tatsuya Egawa e **Actor** di Kaiji Yakawaguchi: quest'ultimo aveva appena vinto il prestigioso premio di Kodansha come miglior fumetto e vendeva circa settantamila copie, mentre **Be-Free** arrivava a quasi cinquecentomila copie nonostante un sondaggio dicesse che non fosse molto apprezzato. La cosa mi ha fatto riflettere, e sono giunto presto alla conclusione che non mi interessavano i premi, quanto piuttosto il successo nelle vendite. Ho deciso di seguire così l'esempio di Egawa, studiando a fondo i suoi manga, e per documentarmi ho girato tutte le fumetterie di Kichijoji. La mia ignoranza sugli altri generi era all'epoca impressionante: mi limitavo a seguire le opere di Ryoichi Ikegami senza sapere neppure cosa offrisse il mercato. In questo modo ho scoperto un mondo che neppure conoscevo! Yasuyuki Kunitomo ha cambiato stile di disegno dopo **Junk Boy**, così come altri fumettisti oltre i trent'anni. Anche il modo di scrivere le storie cambia. In quel periodo sono riuscito a ottenere un lavoro su "Young Sunday", e la cosa rappresentava un'occasione d'oro per cambiare genere, dal momento che i lettori di quella rivista erano più giovani. Qualcuno mi ha detto che la mia nuova opera assomigliava a **Kimagure Orange Road**, così mi sono procurato il manga di Izumi Matsumoto per analizzarlo a fondo. Ho studiato attentamente i fumetti disegnati in maniera pulita, con personaggi graziosi, guardando anche a **Stop! Hibari kun** di Hisashi Eguchi. Avevo paura di cambiare lo stile grafico e narrativo, ma alla fine ce l'ho fatta, e da lì a poco ho iniziato a vendere. Nel primo volume di **Konaishasei**, per esempio, ho disegnato le avventure di una ragazzina e un robot, cosa che non avrei mai fatto prima.

KM – Una svolta radicale, quindi...

UJ – Esatto. Il mio sogno era quello di diventare famoso come Otomo, che abitava nel mio stesso quartiere. Ogni tanto lo vedevo, ma dal momento che non ero ancora famoso, ero troppo imbarazzato per dirgli che lavoravo anch'io nei fumetti.

Anche Hisashi Eguchi e Kazuhiro Kiuchi abitavano a Kichijoji, e mi sarebbe bastato diventare famoso almeno come loro. Seguire l'esempio di Otomo poteva non dare comunque l'effetto sperato, visto che le sue opere erano lontane dall'essere commerciali. Avevo molti complessi. Non mi importava tanto disegnare personaggi belli e accattivanti, quanto piuttosto vendere. Il fatto che le mie serie non fossero mai state ristampate, poi, portava le varie case editrici giapponesi a credere che nessuna mia opera potesse vendere molto. E' incredibile: dalla data impressa su un volumetto (e dal conseguente numero di ristampe) si può capire se un disegnatore è famoso oppure no! Mi dicevano tutti che le mie storie non andavano bene, e io volevo dare un taglio a questa situazione prima che tutti mi additassero come un disegnatore fallito. Volevo continuare a lavorare nei fumetti, avere una casa, e soprattutto non volevo mangiare ramen tutti i giorni, ma il periodo nero non accennava a finire. Finché avevo di che mangiare non mi era mai venuto di pensare al futuro, ma in quel momento ho capito che non dovevo rimanere fermo. Dovevo dare una svolta alla mia vita.

KM – E' più dura sfondare per un autore completo?

UJ – In un certo senso sì. Un giovane autore non ha uno studio personale, né assistenti, ed è costretto a lavorare con il proprio editor addirittura in un bar. In queste condizioni non è facile progettare qualcosa di buono: ci si può affidare a disegni carini, certo, ma è difficile scrivere storie di un certo spessore. Ultimamente ho letto i fumetti di **Yu Yu Hakusho** e **Slam Dunk**, e mi sono reso conto che sono entrambi ambientati nello stesso periodo. Non solo: in entrambi il protagonista è prepotente e antipatico... Un vero teppista! Le gag ricordano poi quelle di **Shonan Bakusozuku** di Satoshi Yoshida, e parte dell'umorismo è giocato sulle espressioni dei personaggi, che cambiano continuamente da serie a caricaturali facendo ridere i fan. Entrambi i fumetti partono dalle stesse premesse, ma in seguito le storie prendono strade molto diverse. Questo inizio così stereotipato è un modo molto ruffiano per diventare famoso, e la casa editrice Shueisha conosce bene questa tecnica. C'è una sorta di schema non ufficiale per attirare i lettori, e lavorare senza questa impostazione è difficile, soprattutto per chi si rivolge ai ragazzini. Tutti i disegnatori devono capire e attenersi a questa regola, e io non lo sapevo neppure! Non si possono vendere milioni di copie solo con le proprie forze: è normale che dietro il successo di un manga ci sia qualcosa. Nel lavoro, inoltre, un disegnatore deve capire quanto sia importante lo spirito di collaborazione, anche perché non è facile rispettare i tempi di consegna delle tavole...

KM – I tuoi fumetti sono ambientati spesso in estate: è questa la stagione che preferisci?

UJ – Sì, decisamente. Non per niente abito a Shonan, sul mare. E' un posto molto bello, e sulla linea ferroviaria di Enoshima c'è il famoso tempio Gokurakuji (tempio), dove è ambientata una scena del romanzo televisivo **Oretachi no Asa** (La nostra mattina). Prima di trasferirmi a Shonan abitavo invece a Kichijoji sempre per via di uno sceneggiato – avente per protagonista lo stesso personaggio – intitolato **Oretachi no Tabi** (Il nostro viaggio). Lì c'è il parco di Inogashira, davvero molto suggestivo. So che può sembrare strano, ma guardavo le serie in TV e mi piaceva l'idea di abitare in quei posti. Il motivo, poi, è riconducibile ai fumetti. Dove abito adesso c'è sempre un parco, e si vedono splendidi tramonti sul mare: i ragazzini vogliono divertirsi in estate, e non amano particolarmente il centro di Tokyo. Ho deciso di trasferirmi a Shonan per meglio capire il mondo dei giovani: non volevo basarmi su semplici fotografie, ma vedere di persona i posti che dovevo ritrarre.

KM – Se tu non lavorassi nei fumetti, quale altro lavoro ti piacerebbe fare?

UJ – Non potrei mai lavorare come un normale impiegato, quindi devo concentrarmi al massimo nel disegnare i fumetti...

KM – Ti servi di qualche modella per i tuoi disegni?

UJ – Le caratterizzazioni dei miei personaggi si ispirano al mondo dell'animazione, quindi non ho nessuna modella speciale. Io conservo tutto ciò che mi piace, dai ritagli di giornale alle pubblicità, e ho una sorta di magazzino di riferimento, soprattutto per gli occhi. Non disegno i lineamenti di un personaggio sempre nello stesso modo, ma preferisco variarli: se disegnassi con lo stampino, non mi sentirei certo realizzato!

KM – Ti rimane un po' di tempo libero per qualche hobby?

UJ – Quando frequentavo il liceo avevo formato un gruppo musicale, e quando mi sono trasferito a Tokyo cercavo fortuna come disegnatore di fumetti o come musicista.

KM – Che genere di musica suonavi?

UJ – Cercavo di imitare i Deep Purple e i Led Zeppelin, o i giapponesi Kaguyahime, Takuro Yoshida e Yosui Inoue. Ho iniziato a suonare proprio durante il primo anno del liceo, imparando a strimpellare la chitarra acustica. Ero un completo autodidatta, e per iniziare ho comprato alcuni libri che insegnavano a suonare la chitarra proprio sulle canzoni di Yoshida e Inoue. Sono passato poi alla chitarra elettrica, e da lì è nata l'idea del gruppo. Abbiamo fatto persino tre concerti in provincia! Comunque sia, non vorrei riascoltarmi adesso: non eravamo molto professionisti, e abbiamo cantato le

nostre canzoni senza concederci neppure una cover. Il biglietto d'ingresso l'avevamo progettato noi stessi, e ci eravamo persino proposti alla Yamaha. Dai 17 ai 20 anni non disegnavo per dedicarmi alla musica, ma era troppo difficile vivere con la musica, così ho abbandonato questa passione. Adesso mi piace ballare la brake dance e mi diverto a imitare Michael Jackson: ultimamente, però, in discoteca ballano solo le donne, e così non mi diverto più.

KM – Come è nato l'amore per la danza?

UJ – Quando ho visto i balletti di Michael Jackson ho pensato che anch'io potevo riuscirci, e così mi sono interessato alla cosa. Quando mi trovo ad affittare uno studio per lavoro, mi informo sempre se il pavimento va bene per ballare, altrimenti non lo prendo nemmeno in considerazione.

KM – Hai mai frequentato un corso di ballo?

UJ – No, sono un autodidatta. Qualche anno fa il ballo era di gran moda, e c'erano tante videocassette progettate per insegnare i vari passi: ho imparato a ballare grazie a queste, e quando non capivo un passo riavvolgevo il nastro. Una volta passata la moda ho però smesso di ballare, e sono lontani i tempi in cui mi scatenavo fino a grondare di sudore. Se ho cominciato a ballare, comunque, è perché c'era un collegamento con i fumetti. Nei balletti di Michael Jackson è sempre importante l'ultima posizione in cui si ferma il cantante, e non l'intera coreografia. Anche nel mio lavoro è importante l'ultima posizione in cui si fermano i personaggi. Questo discorso può essere applicato anche al cinema o alla lotta: quando Bruce Lee usava i nunchaku, era sempre più importante la posizione finale in cui restava prima di attaccare. Michael Jackson non è un professionista della danza, ma i suoi balletti non sono mai noiosi. E' questa la cosa più importante, e rapportarla al mondo dei fumetti può essere utile: non ci si può fossilizzare su un certo genere se si vuole guardare al futuro, perché il proprio stile deve adeguarsi ai gusti delle nuove generazioni. I miei veri hobby sono comunque il fumetto e la mia famiglia. Sono soddisfatto così, e spesso le mie due passioni coincidono. Mia moglie, per esempio, ogni tanto mi aiuta con il Macintosh per le colorazioni al computer.

KM – Non hai mai voglia di pensare ad altro?

UJ – Una volta cercavo di distrarmi, almeno di domenica, ma alla fine mi annoio sempre. Quando vado all'estero, per esempio, mi diverto solo i primi giorni, poi la noia prende il sopravvento, e così mi rituffo nel lavoro. Mi piace così.

KM – Quando hai imparato a usare il Macintosh?

UJ – Due anni fa. C'era un negozio di Macintosh a Shonan, e così sono entrato per chiedere un po' di informazioni. Alla fine ho comprato un computer. E' facile colorare un'illustrazione con il Macintosh, ma è difficile pensare a una macchina per l'elaborazione dei disegni. Il computer ti offre una vasta gamma di colori e ti permette di fare molte sfumature, ma rende tutto molto freddo. Quando disegno i capelli di una ragazza, per esempio, mi trovo spesso a colorarli a mano, per renderla un po' più umana.

KM – Per concludere, ci puoi dare qualche anteprima sulla tua prossima opera?

UJ – Mi piacerebbe fare una bella storia d'amore. Il mio punto di forza sono i disegni, e una bella ragazza come protagonista è il mezzo per arrivare più direttamente ai lettori. Non ho ancora pensato a un titolo per questo manga, ma sarà tanto chiaro da far capire a tutti che è una storia d'amore. Sono famoso soprattutto per le mie serie erotiche, e continuerò a farne dal momento che i lettori si aspettano questo da me. Questa volta, però, vorrei fare qualcosa di diverso. Non so nemmeno a quale casa editrice presentare il progetto, dal momento che mi ritengo un autore libero e non ho vincoli con nessuno. Non voglio avere a che fare con editori troppo rigorosi nella loro politica editoriale, quindi deciderò con calma con chi lavorare a questa mia nuova opera.

KAPPA

LOVE SEASON

Illustrazioni, Giappone, 1993
© Chieko Hara - Paper House/Tokyo Sanseisha
Tokyo Sanseisha, 98 pgs, ¥ 1.000

Vi ricordate di ***Luna*** e di ***Alice***?! Sono passati diversi anni da quando **Chieko Hara** ha smesso di dedicarsi alle storie per adolescenti per indirizzarsi verso un pubblico più adulto. Questo libro raccoglie la sua testimonianza percorrendo a ritroso nel tempo la sua carriera di fumettista e le sue opere più significative. Si parte con le produzioni più recenti: alcune illustrazioni e una breve storia autoconclusiva ci introducono nel suo attuale universo narrativo basato sulle storie in costume ambientate nell'antico Giappone. La prima cosa che salta agli occhi è il tratto che, molto semplificato rispetto alle opere giovanili, perde tutti i suoi 'svo[illegible]' una [illegible] di [illegible] stile equilibrato che non ha perso per questo la sua corposità. La grande dote di Chieko Hara era infatti quella di riuscire ad alleggerire la pesantezza della materia. Con il passare degli anni, però, notevoli modifiche sono state apportate allo stile dell'autrice dettate sia dalla sua stessa maturazione, sia dalle esigenze di una casa editrice che voleva essere al passo con i tempi. Scelte che, comunque, per privilegiare la trama hanno portato al suo delizioso tratto un notevole impoverimento grafico. Il corpo centrale del libro raccoglie la fase intermedia della sua produzione, sicuramente la migliore, oltre che la più conosciuta dal pubblico occidentale. Questa è la dimensione dove il suo stile ha maggior respiro e risulta più completo. La sezione finale, oltre a una simpatica serie di interventi umoristici dell'autrice, ospita un fumetto breve disegnato agli esordi della carriera in cui il suo miglior stile è appena accennato ma già nel pieno delle sue potenzialità. Il libro vale la spesa solo per la parte centrale veramente godibile, soprattutto da chi come me ama il genere sentimentale, che questa autrice è stata fra le prime a rappresentare. **BR**

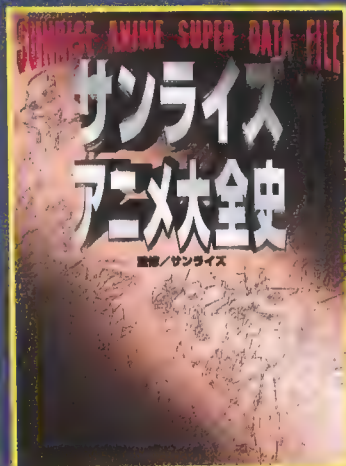
ROBOTECH

Fantascienza, Giappone, 1985
© Harmony Gold USA/ Tatsunoko Production Co., Ltd.
Yamato, 60 min

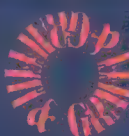
Con questa nuova collana di videocassette, la Yamato sbarca anche nelle edicole presentandoci una delle serie giapponesi più osannate degli ultimi anni: **Robotech**. Come forse saprete, sotto il nome **Robotech** si nascondono ben tre serie televisive unite in un'unica grande saga dalla casa di produzione americana Harmony Gold. La prima delle tre serie è la famosissima **Macross**, che a parte il cambio dei nomi dei personaggi e della colonna sonora (sicuramente il più grave fra i due danni), è quella che ha risentito meno dell'adattamento americano e la storia è rimasta praticamente invariata rispetto all'originale. Le altre due serie, **Southern Cross** e **Mospeada**, invece, hanno subito molti più rimaneggiamenti per adattare le storie a seguiti della prima serie. La videocassetta contiene i primi due episodi della saga di **Macross** che introducono Rick Hunter (Hikaru Ichijo), il protagonista della sto[illegible] trov[illegible] malgrado a diventare un pilota di caccia Varitech, aerei capaci di configurarsi in tre modalità differenti sviluppati grazie a una modernissima tecnologia aliena chiamata Robotech. Sicuramente avremmo preferito gustarci la versione originale della serie di **Macross**, ma ancora una volta dovremo accontentarci di **Robotech**. **AP**

SUNRISE ANIME SUPER DATA FILE

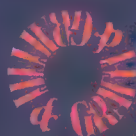
Illustrazioni, Giappone, 1997
© Tatsumi Publishging Co., LTD./Sunrise
Sunrise, 160 pgs, ¥ 1.800

Finalmente, raccolto in un solo libro, tutto lo scibile umano sulle serie più famose uscite in questi ultimi decenni per una casa editrice nota soprattutto per le sue serie robotiche: la Nippon Sunrise.
Brossurato e con una grafica impeccabile, come solo i giapponesi sanno produrre, il libro si presenta come una vera e propria Bibbia per gli appassionati. Sono prese in esame cronologicamente tutte le serie prodotte dalla prolifica ditta, molte delle quali hanno contribuito a creare la storia dell'animazione giapponese.
Il libro è composto da quattro sezioni: la prima, dedicata alle produzioni televisive, si compone di una parte a colori, che prende in esame gli anni dal 1977 al 1988 serie per serie, e di una in bianco e nero, che si sofferma sulle produzioni televisive più recenti (dal 1989 al 1997), illustrate entrambe con belle immagini tratte dall'animazione. Il corpo centrale del libro è dedicato al cinema, e prende in esame tutta la produzione per il grande schermo dagli esordi ai giorni nostri, mentre nella terza parte dell'opera si ritorna alla divisione in annate per trattare la produzione per l'home video (OAV). L'ultima sezione del libro raccoglie tutti i titoli degli episodi delle serie più famose in una sorta di vademecum per l'otaku moderno. Degna di nota è la parte dedicata al merchandising e ai gadget, molti dei quali, veri e propri pezzi d'antiquariato, sono arrivati anche in Italia. Un'opera assolutamente imperdibile da sfogliare con un pizzico di nostalgia. **BR**

HURRICANE POLYMAR HOLY BLOOD

Azione, Giappone, 1996
© 1996 Tatsunoko Production Co., Ltd.
Yamato, 60 min, lire 34.900

Finalmente esce in lingua italiana uno dei più bei remake di vecchie serie giapponesi degli anni settanta: **Hurricane Polymar**. In questa serie di OAV composta da due episodi (raccolti insieme in questa videocassetta) è ripresa in chiave più moderna e cupa la storia di Takeshi, che si ritrova a vestire i panni del supereroe per sconfiggere i Plutoniani intenzionati a punire l'umanità per avere portato la Terra al collasso biologico. Takeshi riceve per posta un casco da motociclista come regalo di compleanno da una sua ex compagna di scuola e rimane stupito dell'inaspettato dono, ma mentre legge il giornale scopre che la ragazza e il professore per cui lavorava come assistente sono morti in una spaventosa esplosione al centro di ricerche. Per la rabbia Takeshi si reca dal padre, che è il capo della polizia internazionale, per chiedergli spiegazioni sul perché la polizia non sia riuscita a evitare la tragedia, ma finisce con il litigare con il genitore. Tornando a casa scopre il segreto del casco e di come usarlo per trasformarsi in Polymar, e prende la decisione di combattere il male. Le animazioni sono uno spettacolo e le atmosfere cupe sono spezzate dalla presenza di Joe Kuruma, il capo di Takeshi, che è una vera macchietta; inoltre, un apprezzamento particolare va fatto alla sigla finale realizzata dall'italianissimo Roberto Ferrari (vedi **Kappa** 59). L'unica pecca del video è il fatto che non ci sia una vera e propria conclusione della storia - ma in soli due episodi era difficile fare di più - e si ha la sensazione di avere visto solo gli episodi più importanti di una più lunga serie. Da vedere. **AP**

KYOSHOKUSOKO GUYVER Vol. 15

Azione, Giappone, 1997
© Takaya Yoshiki/ Tokuma Shoten
Tokuma Shoten, 196 pgs, ¥ 420

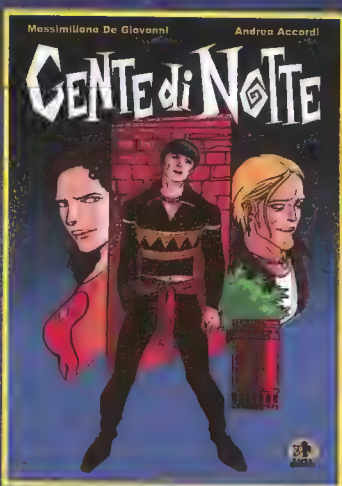
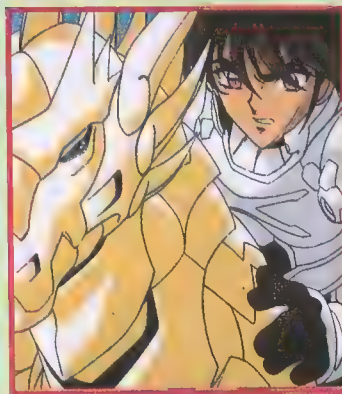
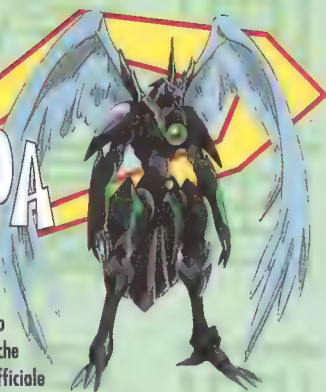
Dopo quasi un anno di attesa, ecco uscire un nuovo volume dell'apprezzatissimo **Guyver.**
L'attesa di questo nuovo capitolo della storia è stata finalmente premiata, ma chi era sicuro di leggerne la fine resterà sicuramente deluso.
Infatti, come nella migliore tradizione di Takaya Yoshiki, l'autore sceglie di svelare i segreti che ancora avvolgono gli avvenimenti centellinandoli e inserendo nuovi interrogativi che a volte stravolgono quello che fino a questo momento si era sempre preso come una verità.
Murakami è ancora in animazione sospesa e assiste al racconto telepatico di Alkampfer sulla venuta degli alieni sulla Terra. Nel frattempo, un falso Guyver semina morte e distruzione a Tokyo e Sho si ritrova a indossare nuovamente i panni del Guyver Gigantic distruggendo il nemico in mille pezzi. Prukshtar, uno delle dodici divinità che stava seguendo la battaglia da lontano, decide di entrare in azione trasformandosi in zoolord, ma proprio mentre lo scontro ha inizio, il volume termina lasciando il lettore con nuovi interrogativi da svelare.
In attesa dell'uscita giapponese del prossimo capitolo, l'edizione italiana di questo quindicesimo verrà pubblicata sulla collana **Storie di Kappa** la prossima estate, così da non deludere i tantissimi fan di questo stupendo manga. **AP**

MONDO NAIF presenta: GENTE DI NOTTE

Avventura, Italia, 1997
© De Giovanni/Accardi/Kappa Srl
Kappa Edizioni, 96 pp, lire 15.000

Ritornano gli eroi di **Mondo Naif** in un volume autoconclusivo interamente dedicato ai protagonisti di **Gente di Notte**!
Il primo incontro di Matteo ed Enrico (avvenuto sulle pagine della miniserie prodotta dalla Star Comics) funge da prologo a una lunga avventura inedita che si sviluppa lungo la via Emilia, tra amori mancati, fughe disperate e riti diabolici.
Enrico vuole fotografare a tutti i costi il fantasma che vive nella casa abbandonata di Talora, e così convince Matteo a seguirlo in questa folle impresa. Giunti alla villa, però, i due si ritrovano di fronte a un'inquietante messa nera e scoprono che lo spirito avvistato qualche giorno prima è in realtà una ragazza in carne e ossa. Straordinariamente bella, Leila collabora con un losco figuro speculando sull'ignoranza della gente: in nome del messia Shabbetay Zevi, fondatore del sabbatianesimo ebraico, i due raccolgono denaro dai seguaci che rinnegano la dottrina islamica.
Sorpresi da due energumeni, i ragazzi scappano, ma due sgherri del santone lasciano loro un diabolico avvertimento. Il buon senso vorrebbe che Enrico e Matteo si tenessero alla larga dalla casa, ma il primo vuole fare uno scoop per il quotidiano locale, mentre il secondo è vittima di uno sconveniente colpo di fulmine, e vuole assolutamente liberare la ragazza. Tra equivoci e piccole bugie, una storia d'amore e amicizia sullo sfondo di un sabba di fine millennio che fa il verso a **Devilman** e indaga tra le tribù del sabato sera.
Una storia vicina al mondo dei manga firmata da Massimiliano De Giovanni (uno dei quattro Kappa boys, già autore di "Oltre la porta") e disegnata dal sempre più bravo Andrea Accardi (dopo gli applauditissimi "Esp" e "Ragno").
Chi ha amato MONDO NAIF per le atmosfere adolescenziali, per la capacità di raccontare il quotidiano e per il taglio 'autorialmente popolare' non può lasciarsi sfuggire questo nuovissimo e straordinario romanzo a fumetti.

Mononoke Hime © Studio Ghibli

Grandoll © KSS Akehori Satoru Jimusho/ Bandai Visual

B'TX NEO © Kadokawa

RUBRIKAPPA

Bene, cari gaurrotti senza speranza, eccoci alla dicembrina edizione della vostra *Rubrikappa*. Dato che è per l'appunto Natale, iniziamo con un bel regalone, che consiste nel clamoroso annuncio ufficiale della Buena Vista: l'anno che sta per iniziare si preannuncia capogiresko, dato che **Mononoke Hime** (l'ultimo film campione d'incassi di Hayao Miyazaki) giungerà in tutte le sale cinematografiche italiane il 22 maggio 1998 con il titolo **La principessa Mononoke** sotto il marchio del topolone internazionale, con tanto di qualità Disney sia per la pellicola, sia per il doppiaggio, sia per la pubblicità. Mi secca ammetterlo, ma sarà proprio grazie al più grande rivale degli anime che i cartoni animati nipponzoli torneranno alla grande al cinema. Vi siete ripresi? Perfetto, allora sotto con il film di **Cat's Eye**, ovvero **Occhi di Gatto** dal vivo, uscito all'inizio dell'autunno in Giappone per la regia di Kaizo Hayashi, un regista che finora si era sempre e solo occupato di storie realistiche, drammatiche e tratte da eventi accaduti veramente, come **Yumemiru Yonu Nemuritai**. E' un po' come quando lo strambo Tim Burton diresse il primo *Batman*, e una serie di sorprese hanno scioccato gli spettatori. Innanzitutto le tre gatte hanno portato i loro costumi di Catwoman, e si sono viste restituire tre completini sadomaso in lucente lattice nero, dotati dei migliori ritrovati della tecnologia moderna, con tanto di artigli estraibili (snikt!), cappuccio, orecchie feline e occhialoni a infrarossi.

Ma non è tutto! C'è anche la *Catmobile*, una specie di maggiolone della Volks Wagen tutto nero, assolutamente non-aerodinamico e che (secondo i progettisti) dovrebbe richiamare il cranio di un gatto. Nei panni delle tre sorelle, Kika Fujiwara, Izumi Inamori e Yuki Uchida: quest'ultima è un'attrice piuttosto famosa, e le è stato assegnato il ruolo di Ai, la più giovane: di conseguenza

è divenuta lei la protagonista della pelikula. Naturalmente c'è anche quel bellimbusto di Toshio, qui interpretato da un sciapo belloccio acqua e sapone.
Sul fronte animato, invece, si nota il grande ritorno di Masami "Dumbo" Kurumada e della sua più recente scommessa post-**Cavalieri dello Zodiaco**. Si tratta di **B'TX Neo**, una miniserie, videocassettata che riprende personaggi e situazioni della serie TV dagli eventi accaduti nell'ultimo episodio, proseguendo così sulla traccia del manga che all'epoca contava solo pochi volumi. Non una riedizione, quindi, ma un sequel del cartone più epico e movimentato del biennio '95/'96.
Ancora animazione per una cosuccia carina carina ma senza pretese intitolata **Chokosoku Grandoll**, ideato da Katsumi Hasegawa e diretto da Hideki Tonokatsu. Il cartonzo in questione mi è simpatico poiché parla di Hikaru Amaki, una studentessa otaku che stravede per gli eroi dei cartoni animati. Naturalmente - come da programma delle Divinità degli Anime - anche lei si ritrova nei panni di un super eroe tecnologico a battersi contro la razza aliena dei Grandoll, giunti sulla terra alla ricerca di una misteriosa armatura appartenuta a un imperatore. Hikaru, che è una ragazzina particolare (e ha probabilmente alcune origini in comune con Superman) deve affrontare i rischi di una guerra interplanetaria mentre è impegnata a trovare un sistema per dichiararsi al ragazzo che ama, nonché cercare di non restare vittima dei folli esperimenti di suo padre, il classico scienziato pazzo della situazione. Lascio spazio allo **Speciale Otaku 100%** poiché ho uno squanterno di vostre foto che vanno assolutamente mostrate, ma vi lascio (finalmente, dopo tanto tempo) con un **Otakuiz** facile facile tagliato fine fine che non potete dire di no: riconoscete i due loschi figuri verdi e blu vicino al titolo della *Rubrikappa*? Se non ci riuscite, onta e disonore su di voi. Arrivederci, picciotti!

Il vostro onorevole Kappa

SPECIALE OTAKU 100%

Sotto il martellone di Kaori c'è l'intero **Japan Fan Club** di Torino, capeggiato dalla sailormoonesca **Elena Guasco**!

Vi conosco, mascherine! Sono alcune fra le più attive Otaku 100% di questa rubrica, ma questa volta hanno superato se stesse lanciandosi sui classici: ecco a voi **Cyborg 009**, e in particolare, da sinistra a destra, **Elena Pesce** (Joe), **Mara Branca** (Françoise) e **Michela Romanato** (Albert). Continuate così!

Buonasera, dottore! Chi interpreta **Black Jack** è **Pamela Branca**, anche lei facente parte del gruppo delle cyborg qui a fianco!

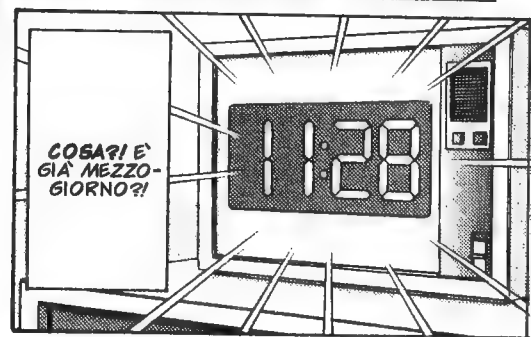
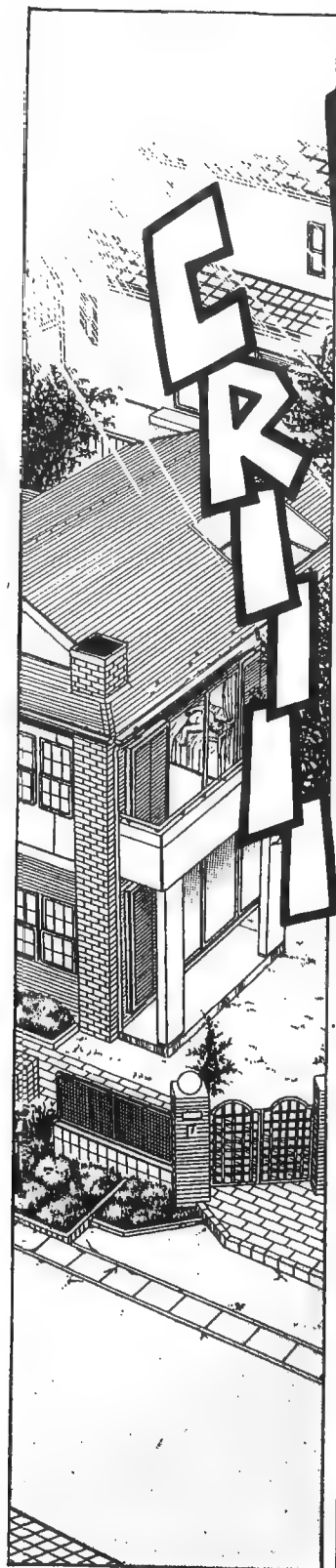
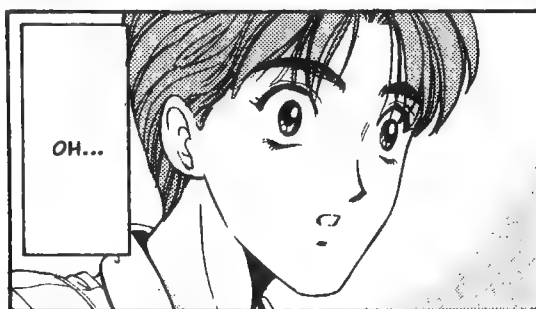
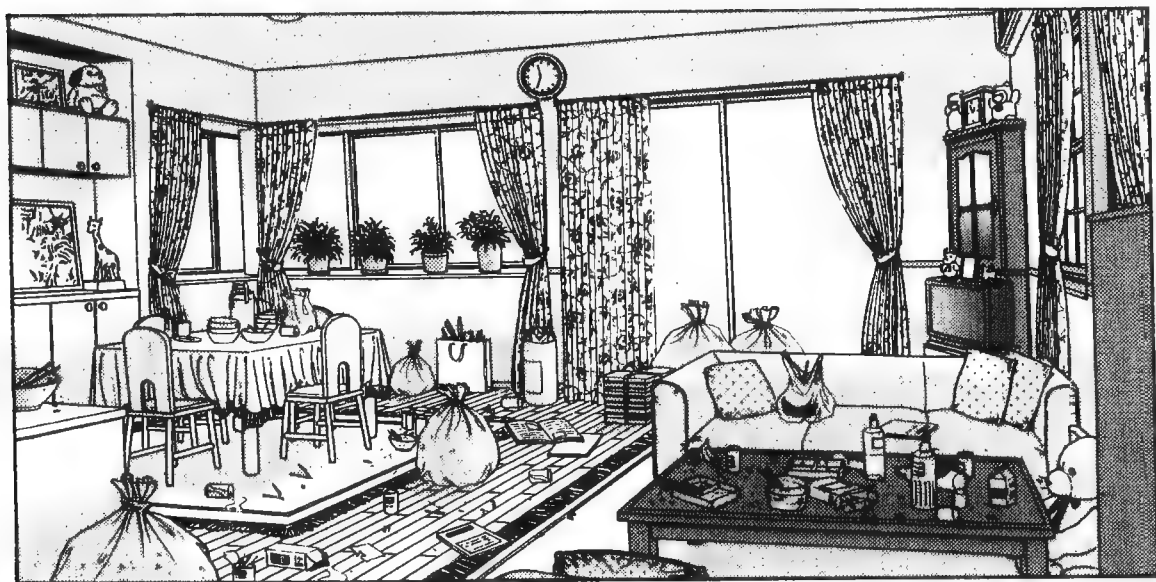
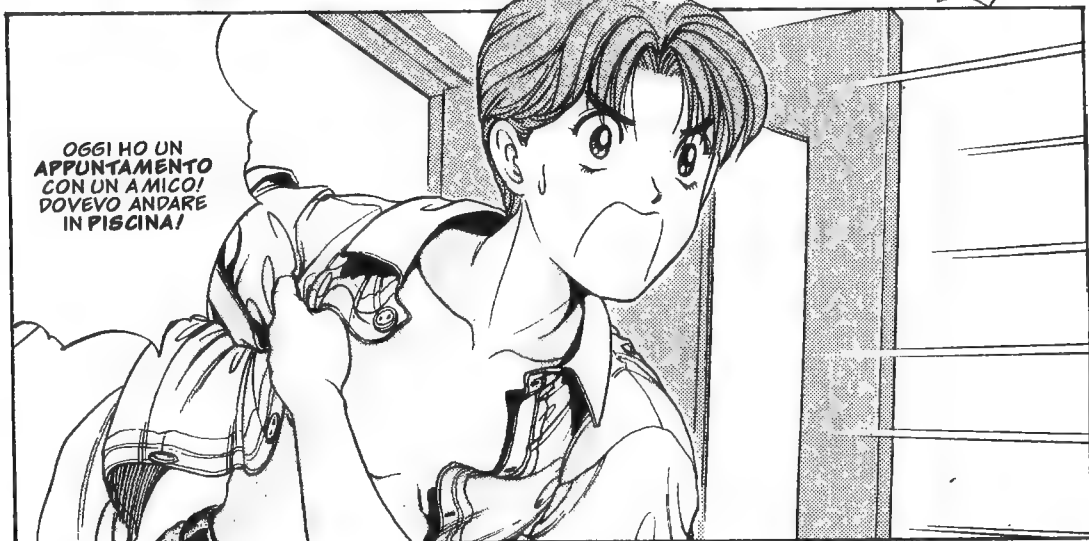
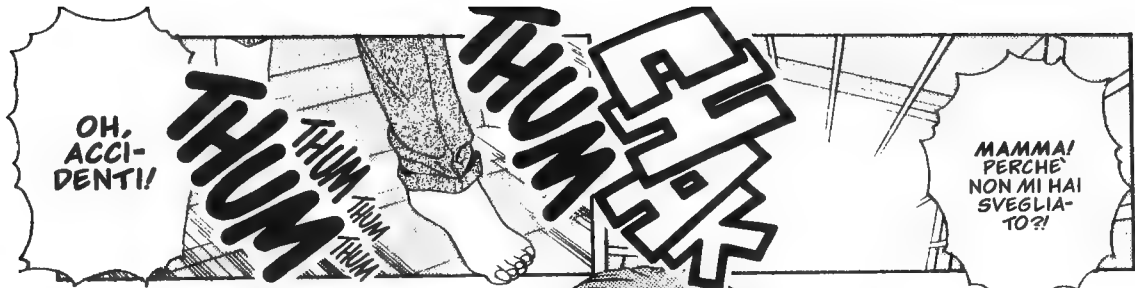
Nella culla le han messo un fioretto: è la lady dal fiocco blu **Lady Oscar**, egregiamente interpretata da **Chiara Ferri** di Pomezia (RM). Complimenti per la posa e l'alta uniforme!

Direttamente dall'anno 0079 dell'Era Spaziale, ecco a voi **Peter Rei**, pilota del **Gundam**. Il costume è in morbido e comodo pile, confezionato da una sarta amica, e gli accessori sono recuperati a destra e a manca. **Massimo Foresti** di Milano si è aggirato per il Carnevale 1996 in cotal guisa, ma è stato riconosciuto solo da due studenti... Maggior fortuna il prossimo anno? Il costume è ottimo!

Fiorella e **Cristina Santillo** di Roma sono **Pegasus** e **Dragon** dei **Cavalieri dello Zodiaco**! E i ruderi romani alle loro spalle interpretano egregiamente le rovine greche!

Lupin, **Jigen** e **Goemon**, rispettivamente **Axel Lunardon**, **Alain Carino** e **Fabrizio Pesavento**! Dove avete messo Fujiko, birbanti?!

PROLOGO - ANGELI ALLA
PORTA D'INGRESSO

BUONGIORNO, MI CHIAMO MIREI KO.
INDAGO SU FENOMENI PARANORMALI ASSIEME ALLE MIE COMPAGNE, CHE SONO PER ALTRO MOLTO CARINE. SE AVETE PROBLEMI DI GENERE SOPRANNATURALE, SIETE PREGATI DI CONTATTARE LA NOSTRA AGENZIA OFFICE REI!

CRIIIII
CRIIII
ZZZ...
CRIIIII
NNH...
COSA?! È GIÀ MEZZO-GIORNO?!
11:28

OH, ACCI-DENTI!

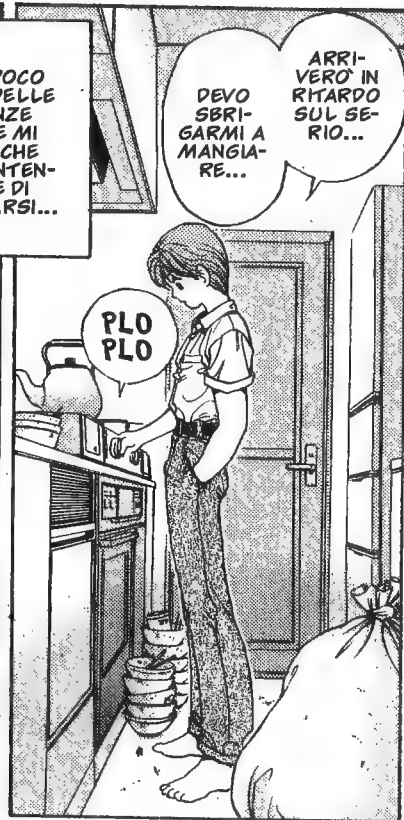
THUM THUM THUM THUM THUM THUM

MAMMA! PERCHE` NON MI HAI SVEGLIA-TO?!

OGGI HO UN APPUNTAMENTO CON UN AMICO! DOVEVO ANDARE IN PISCINA!

MI CHIAMO YUTA MIYAGI, E FREQUENTO IL SECONDO ANNO DEL LICEO... MIA MADRE MI HA ALLEVATO DA SOLA...

PLO PLO

...MA POCO PRIMA DELLE VACANZE ESTIVE MI DISSE CHE AVEVA INTENZIONE DI RISPOSARSI...

DEVO SBRIGARMI A MANGIARE...

ARRIVERÒ IN RITARDO SUL SERIO...

PLO PLO

E COSÌ, DUE SETTIMANE FA È PARTITA PER IL VIAGGIO DI NOZZE CON IL SUO NUOVO MARITO...

STAKK
POI C'È STATO QUEL MALEDETTO INCIDENTE AEREO... E NÈ MIA MADRE, NÈ IL MIO PATRIGNO HANNO PIÙ FATTO RITORNO...

SLURP SLURP
HUFF
HUFF

TUTTE LE MATTINE LA STESSA STORIA... SAREBBE ORA CHE TU IMPARASSI AD ALZARTI DA SOLO!
SÌ, SÌ, VA BENE...

OH, UF-FA...
ANCORA QUESTA ROBA? PERCHÈ NON CAMBI, OGNI TANTO?

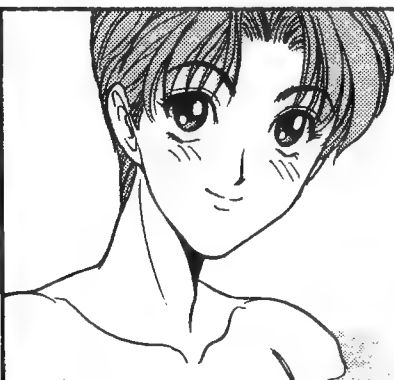
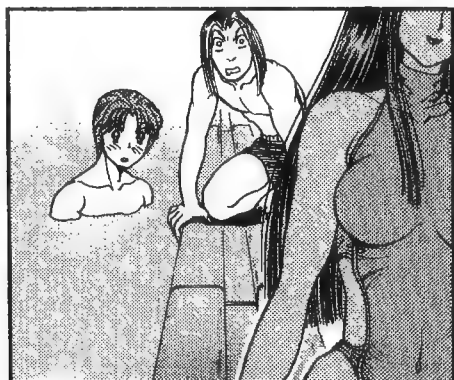
SMETTILA DI BRONTOLARE!
DOVRESTI ESSERE CONTENTO ANCHE SOLO PER IL FATTO CHE TROVI LA COLAZIONE GIÀ PRONTA! IO LAVORO, E NON HO MOLTO TEMPO A DISPOSIZIONE...
BAH...

ORA SONO SOLO AL MONDO...

OH, UFF...
CHE FIACCA...
FLASH
YUTA! MA CHE DIAVOLO CI FAI LÌ, MEZZO INTONTITO?!
NON ERAVAMO VENUTI APPOSITAMENTE PER RIMORCHIARE RAGAZZE? COS'È, TI SEI AMMOSCIATO?
IO... N-NON ME LA SENTO...

TI HO CHIAMATO PERCHE' PENSAVO CHE TI AVREBBE FATTO BENE!
C'E' SOLO UNA COSA DA FARE QUANDO SI E' GIU' DI MORALE...
...E CIOE' FARSI CONSOLARE DALLA PROPRIA DOLCE FANCIULLA!
MA SICCOME TU NON HAI NESSUNA FANCIULLA, NON HAI ALTRA SCELTA CHE RIMORCHIARNE UNA!
TIE!
PAT
MERDA! E' GHIACCIATA!
CHE C'E'?
OOOOOOH!
PSSSH
PAT PAT
EHI, YUTA... GUARDA UN PO' LAGGIU'!
COSA?
OOOH!
FIIIU!
STUPENDE...
WOW
FII-FIUUU!
CHE ROBA!
OOOOH!
MUMBLE MUMBLE

IN EFFETTI... SONO TRE BELLISSIME RAGAZZE...

SONO TALMENTE FUORI PORTATA CHE NESSU-NO OSA PROVARCI!
FIGURATI, QUINDI, SE MI CI MET-TO IO!
NON SI ACCORGEREB-BERO NEMME-NO DELLA NOSTRA PRESENZA!
LA PENSI VERAMENTE COSÌ?!
CHIARO!

TUTTE E TRE SONO MOLTO BELLE, MA IN PARTICOLAR MODO...

...LA RAGAZZA COL COSTUME INTERO...
...HA UN CORPO STUPENDO...
...E QUEI CAPELLI LUNGHI E NERI LE DONANO UN TOCCO D'ELEGANZA...

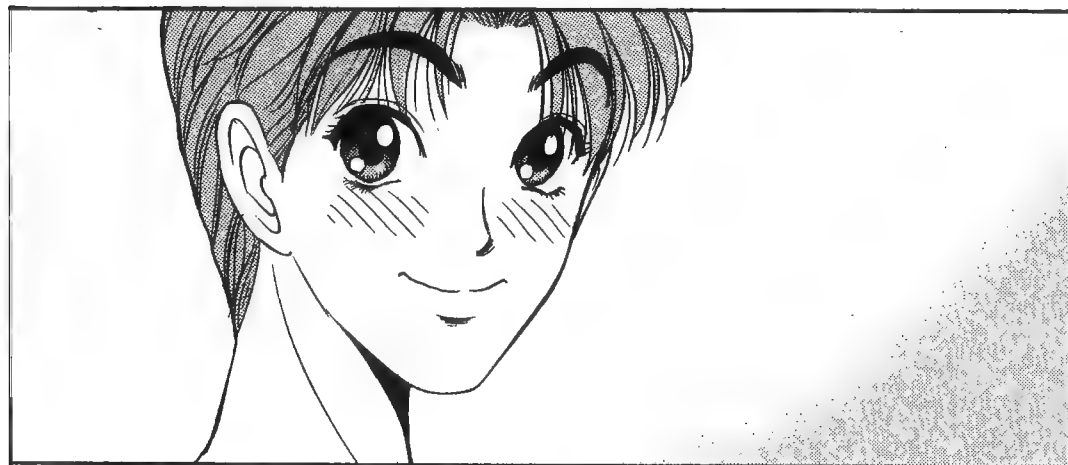
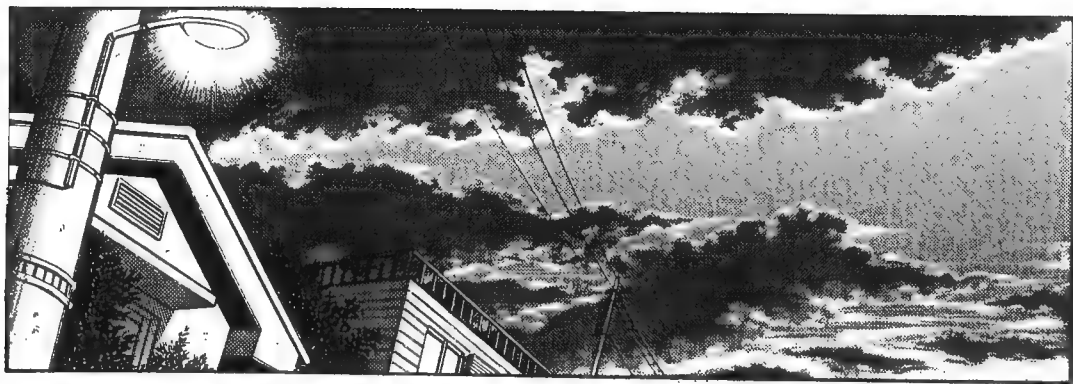
SAREBBE LA DONNA DEI MIEI SOGNI...
AH... SE LEI FOSSE LA MIA RAGAZZA...

MI DISPIACE PER QUELLO CHE TI È SUCCESSO... DEV'ESSERE MOLTO TRISTE...

MA DEVI REAGIRE!
TI CONSOLERÒ IO!

FA' UN BEL SORRISO!
PURR PURR

OH, MIO DIO!
AH!
EHI, SO-RELLINA!
SPLASH

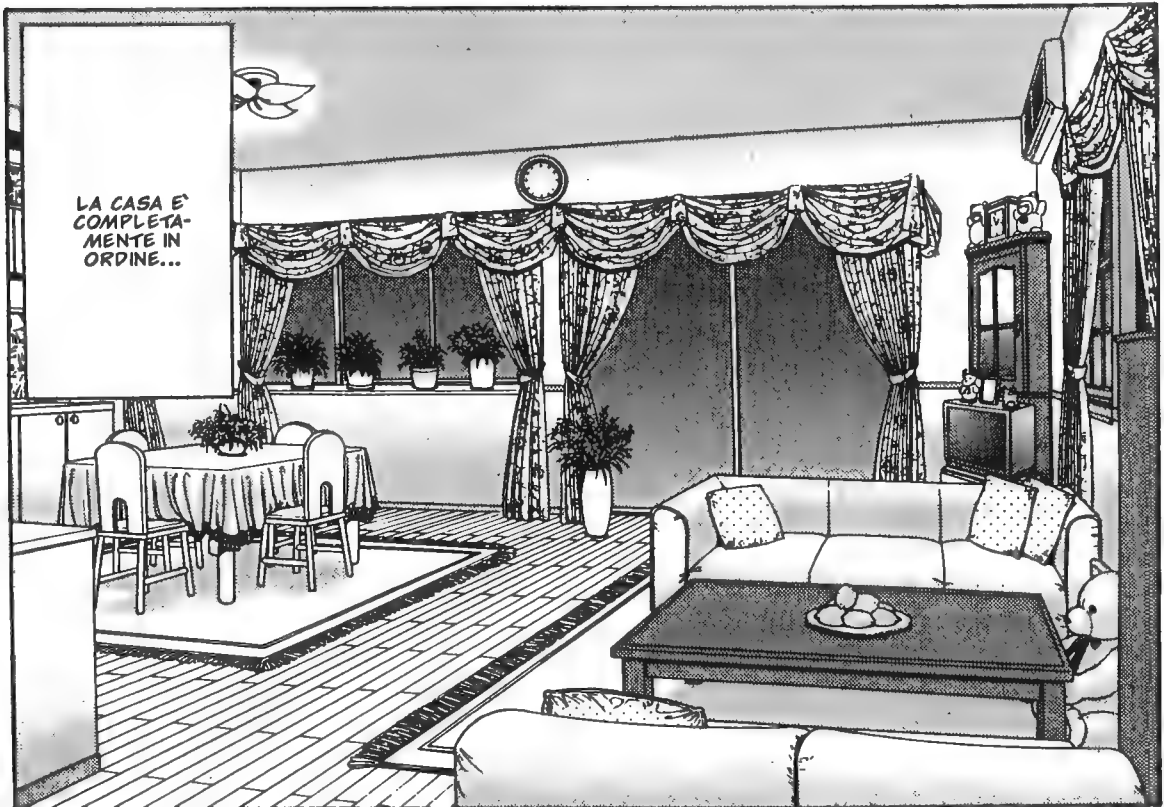
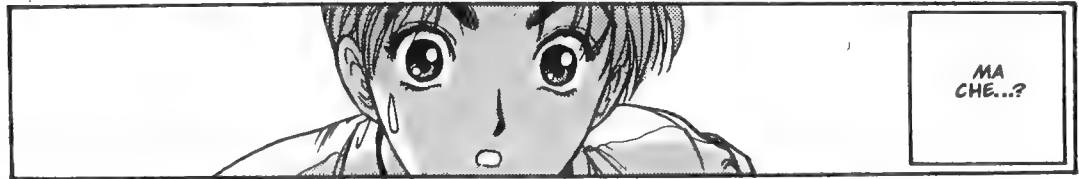
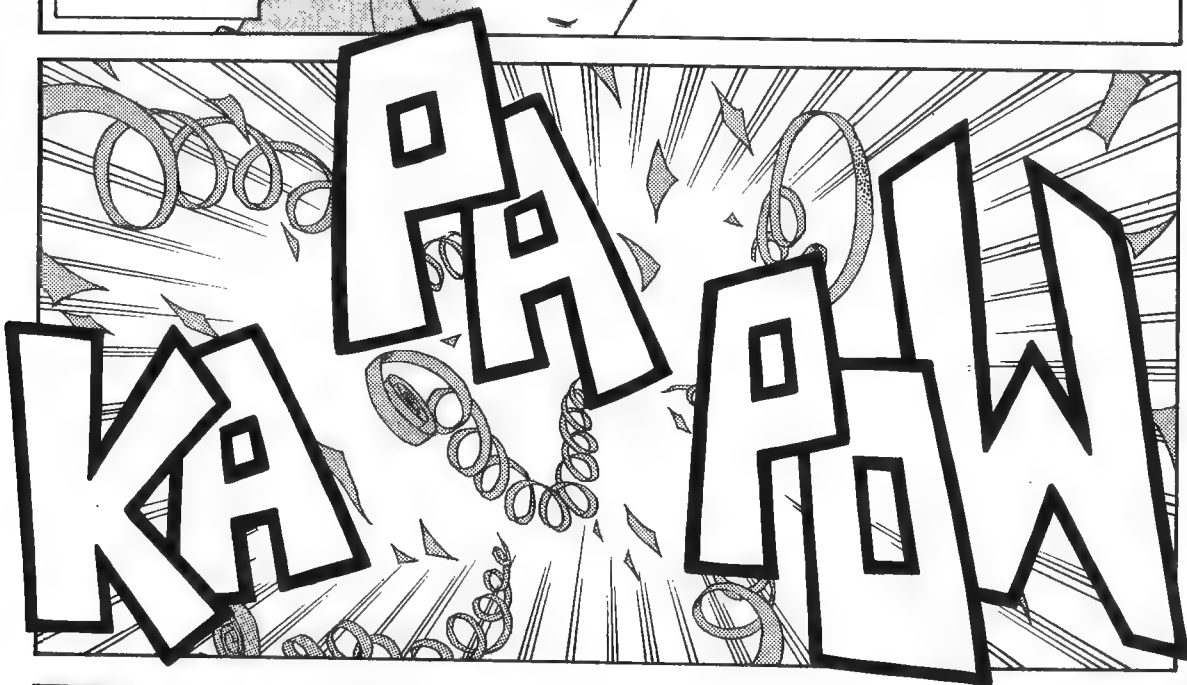
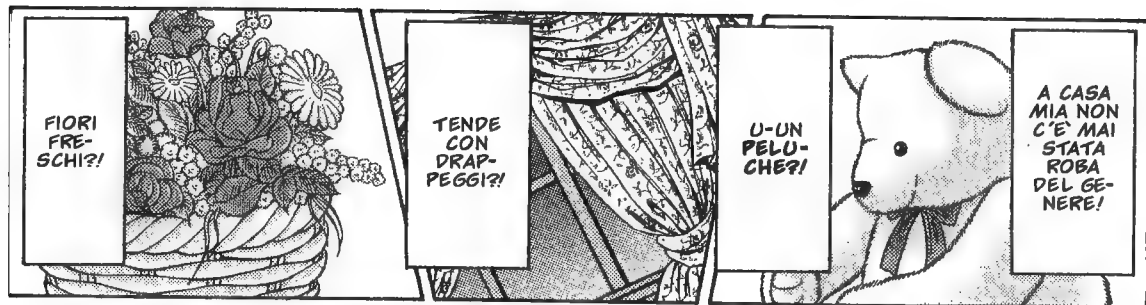
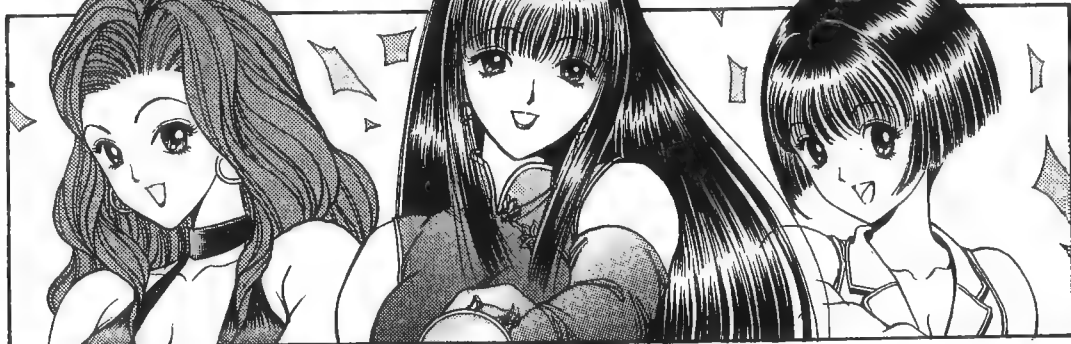
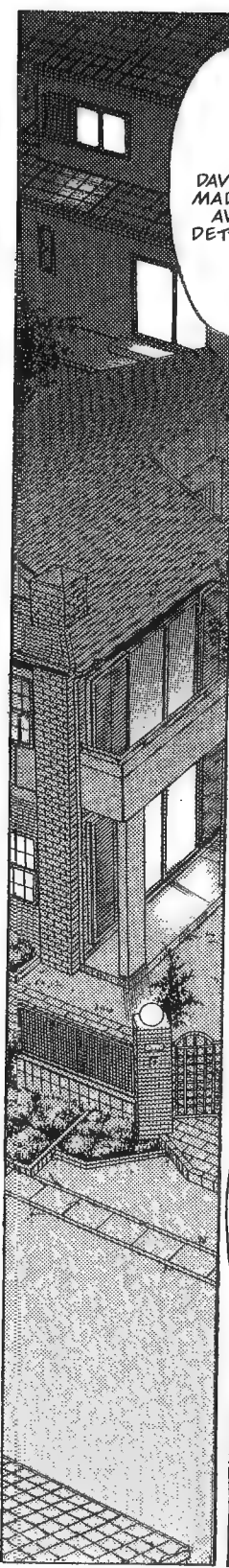
TAP TAP

NON RIUSCIRÒ A VEDERLA MAI PIÙ...
AVREI DOVUTO PROVARCI... TANTO NON AVEVO NULLA DA PERDERE!

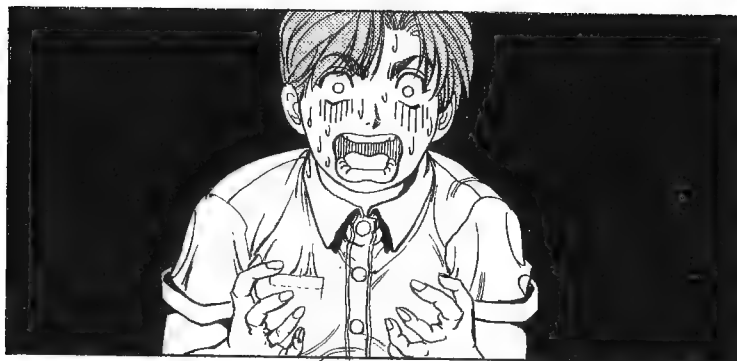
LA LUCE DI CASA MIA È ACCESA!
MA CHE DIAVO-LO...?!

TAP TAP
COS..?!
SIGH...

LA CASA È COMPLETA-MENTE IN ORDINE...

FIORI FRE-SCHI?!
TENDE CON DRAP-PEGGI?!
U-UN PELU-CHE?!
A CASA MIA NON C'È MAI STATA ROBA DEL GE-NERE!
MA CHE DIAVOLO STA SUCCEDEN-DO?!
KA PA POW
AAH! COS'È STATO?!
WHUP
COSA?!

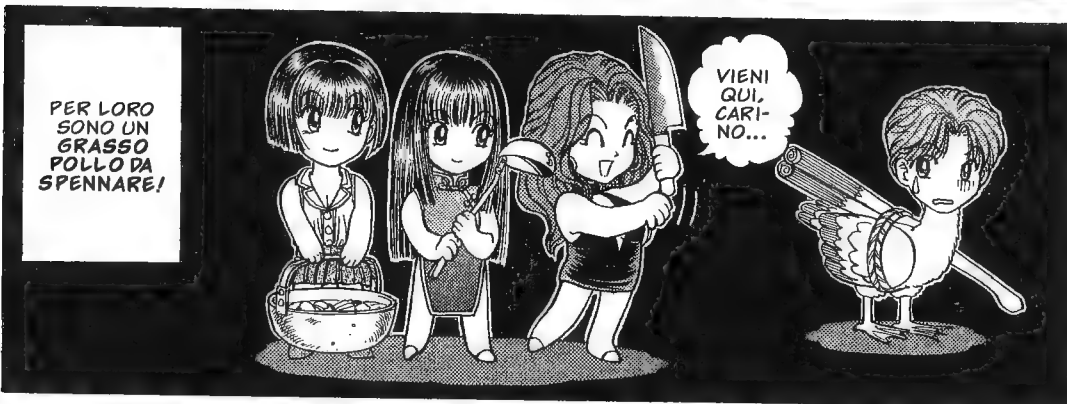
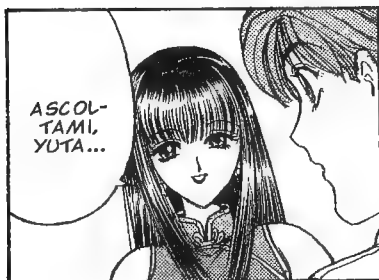
GIÀ! BENTORNATO A CASA!
BENTORNATO A CASA!
MA... MA... MA...
CO-CO-COSA CI FANNO LE TRE TIPE DELLA PISCINA A CASA MIA?!

N-NULLA... DI CHE?!
DAVVERO TUA MADRE NON TI AVEVA MAI DETTO NULLA, YUTA?
COSA...?!
SIAMO VENUTE PER VIVERE ASSIEME A TE!
SONO LA FIGLIA DEL SECONDO MARITO DI TUA MADRE.
IO MI CHIAMO MIREIKO.
SUVVIA, EMIRU... SE TI RIVOLGI COSÌ A UNA PERSONA COMPLETAMENTE ALL'OSCURO DI TUTTO, È OVVIO CHE FINIRAI PER SCONVOLGERLA!
IN BREVE...
PIACERE DI CONOSCERTI, YUTA!

...SONO LA TUA SORELLA ADOTTIVA.
S-SO-RELLA?!
N-NON È POSSIBILE!
SONO EMIRU, PIACERE!
HEH!
M-MA IO IO NON NE SAPEVO NULLA!
POSSO CHIAMARTI YUTA, VERO? COSÌ SUONERÀ PIÙ FAMILIARE!
QUEL TIPO ERA PADRE... E NON DI UNA...
MA DI TRE SORELLE!
MI CHIAMO RIKA! PIACERE!
COSA SIGNIFICA CHE DOVREMO VIVERE INSIE-ME?!

U-UNA SITUAZIONE DEL GENERE... NON E' REALE... PUO' ACCADERE SOLO **NEI FUMETTI...** NON E' POSSIBILE...

LE TRE **VENERI** CHE HO VISTO IN PISCINA SONO IMPROVVISAMENTE PIOMBATE A CASA MIA...

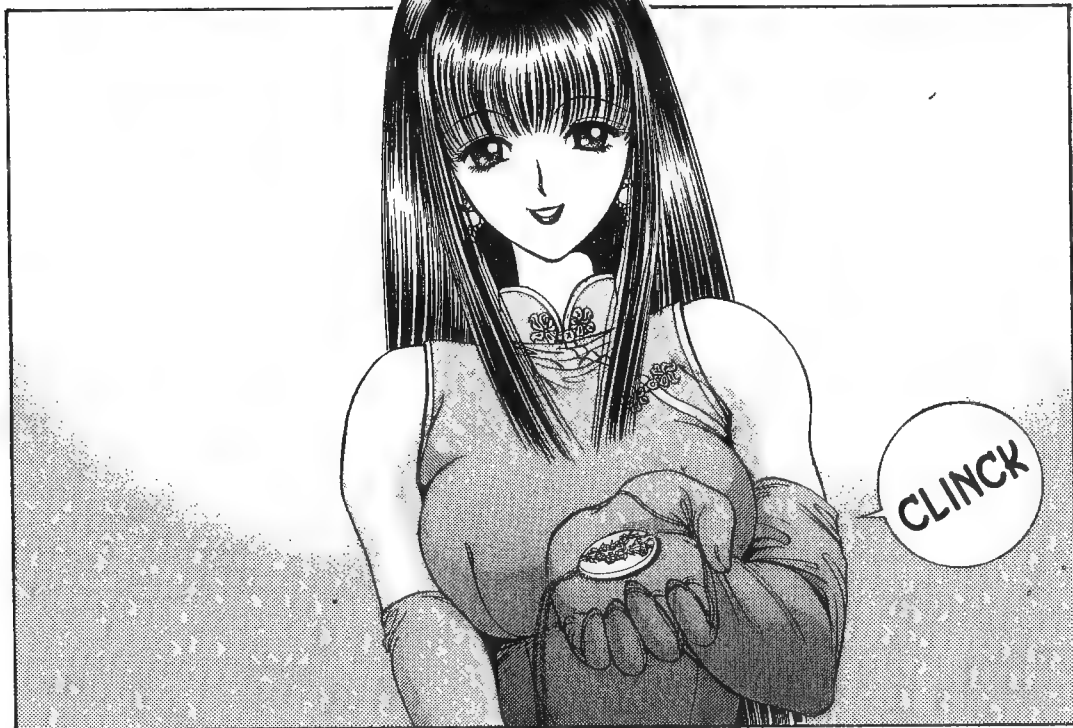
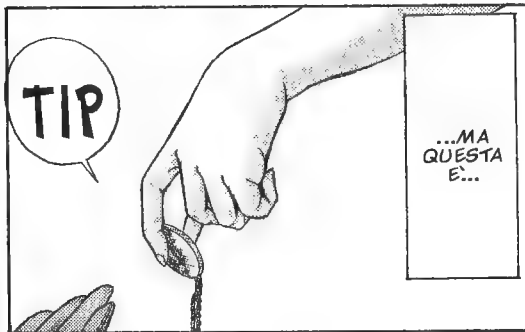
...E SI SONO PRESENTATE COME **MIE SORELLE!**

IO NON HO **MAI** SENTITO UNA STORIA DEL GENERE DA MIA MADRE...

INNANZITUTTO, SE FOSSERO **VERAMENTE** LE MIE SORELLASTRE, PERCHE' NON SONO VENUTE AL **FUNERALE** DI MIA MADRE E DI SUO MARITO?!

ASCOLTAMI, YUTA...

LA RICONOSCI QUESTA?

CLICK

COSA...

CLINCK

NE SONO SICURO... QUESTA ERA DI MIA MADRE...
NON PUÒ ESSERCENE UN'ALTRA UGUALE AL MONDO...

...PER IL SEMPLICE MOTIVO CHE FU MIO PADRE STESSO A INCIDERLA COME REGALO PER LA MAMMA...

ME L'AFFIDÒ TUA MADRE QUANDO DECISE DI SPOSARSI CON MIO PADRE...
FACENDOLO, SI RACCOMANDÒ DI PRENDERMI CURA DI TE...

MA ALLO-RA...
...QUESTE TRE SONO VERA-MENTE LE MIE SORELLE ADOTTIVE?!

AH...
EHM...

PUOI CHIAMARMI MIREI... SUPPONGO CHE SIA IMBARAZ-ZANTE TRATTARMI COME UNA SORELLA COSÌ, DI PUNTO IN BIANCO...

TUTTO BENE, ORA?

SIGH!
PIATTI FATTI IN CASA... NON NE HO PIU' MANGIATI DA QUANDO E' MORTA LA MAMMA...
ULTIMAMENTE HO MANGIATO UNICAMENTE SPAGHETTINI RAMEN PRECOTTI IN VASCHETTA... O AL MASSIMO PIATTI PRONTI COMPRATI AL MERCATO...

BUON APPE-TITO!

GNAM

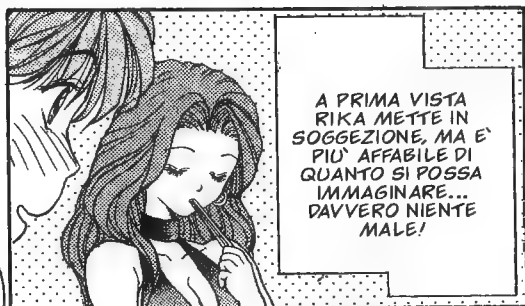
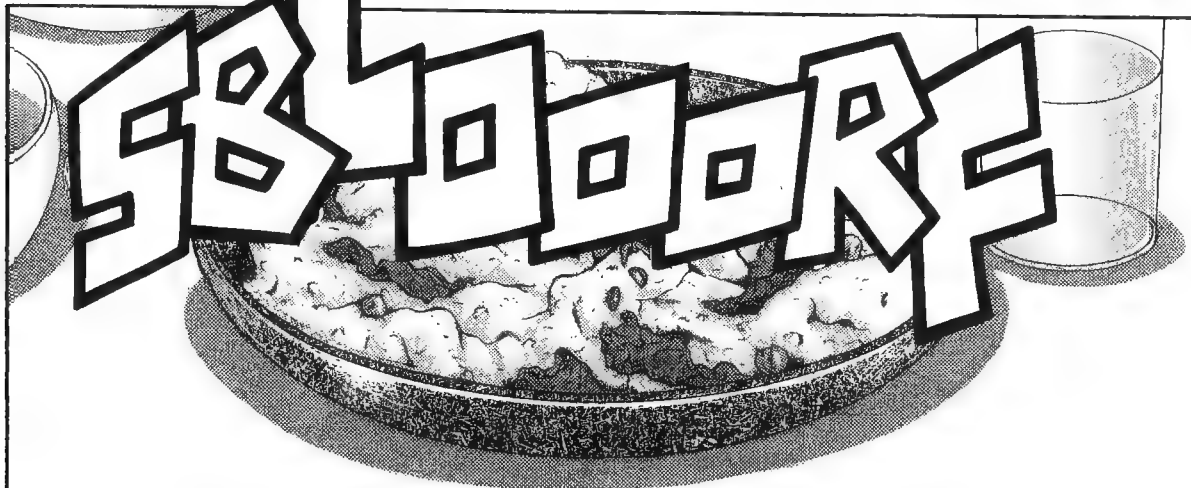
PER LA MI-SERIA, E' BUONISSI-MO!

SEMBRA CUCINATO DA UN CUOCO PROFESSIO-NISTA!
GNAM GNAM
GRAZIE...
MA NON CREDI DI ESAGERA-RE?
HEH!

NON SOLO E' MOLTO BELLA, MA E' ANCHE BRAVA IN CUCINA! MIREI E' DAVVERO ECCEZIONALE!
CHE BEL SORRI-SO...

NON SARA' COME IL PIAT-TO DI MIREI, MA E' LA MIA SPECIALITA'... INSALATA DI MELANZANE FRITTE!
PROVA ANCHE QUESTA, YUTA!

GNAM

E` PROPRIO BUONA...
VERO?
BOOING
CRIBBIO... COM'E` A-AFFASCI-NANTE...
A PRIMA VISTA RIKA METTE IN SOGGEZIONE, MA E` PIU` AFFABILE DI QUANTO SI POSSA IMMAGINARE... DAVVERO NIENTE MALE!
VEDIAMO... DOVREBBE ESSERCI ANCHE IL PIATTO DI EMIRU...
FLIP FLIP
TUTUM
TUTUM

NON DOVEVI METTERLO IN TAVOLA, SORELLINA!
ECCO-LO QUI, YUTA!
NO!
TUMP
COSA TI SUCCEDE, EMIRU?
RATTLE RATTLE
ECCO... IO...
FLIP
PER-CHE`?
L'HAI PREPARATO METTENDOCI TUTTO IL TUO IMPE-GNO PER FARLO GU-STARE A YUTA...
NON C'E` BISOGNO DI VERGO-GNARTENE!
SBLOOORF

SEI GENTILE, YUTA...

QUANT'È CARINA!

LO MANGERÒ TUTTO SENZA LASCIARNE NEMMENO UNA BRICIOLA!
GNAM GNAM GNAM GNAM

SONO LE DUE PASSATE DELLA NOTTE...
REPORTAGE PARANORMALE!
IN INGHILTERRA A CACCIA DI FANTASMI NEL PALAZZO INFESTATO!

CHIEDIAMO ALLA MAESTRA KOIKO KUBO, LA PIÙ GRANDE PARAGNOSTA DEL SECOLO, DI VEDERE ATTRAVERSO IL SUO SPIRITO...

COSA PERCEPISCE, MAESTRA KUBO? RIESCE A CAPTARE QUALCOSA?

LO STANNO SEGUENDO COSÌ INTERESSATE...

CRUNCH

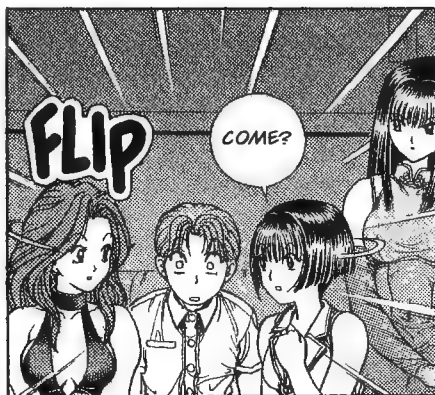
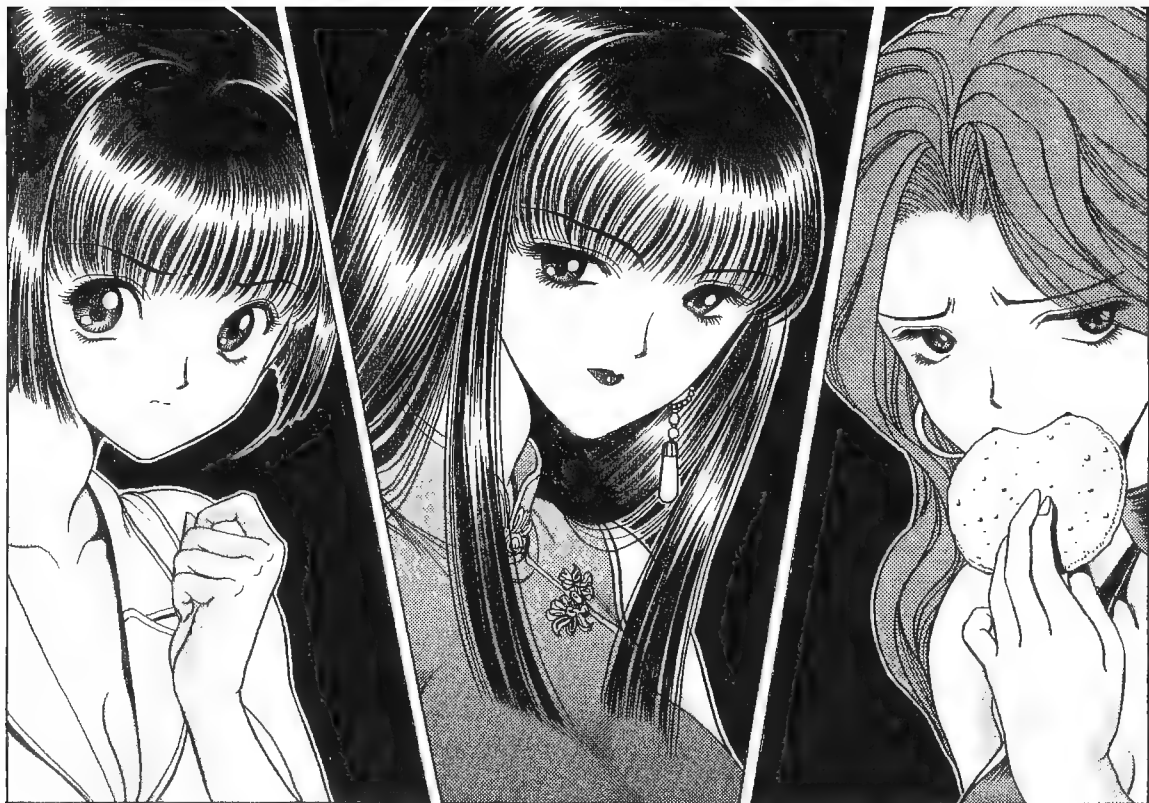
TUTUM

VEDO LO SPIRITO DI UNA RAGAZZINA DI NOVE ANNI... STA GUARDANDO IN QUESTA DIREZIONE... E TIENE UNA BAMBOLA IN BRACCIO...

TADAN

DOVE?! DOV'È, MAESTRA KUBO?!

ECCOLA LÌ! È IN PIEDI ACCANTO ALLA TENDA!

I FANTASMI NON ESISTONO...
BAH...
FLIP
COME?
CO-COSA VI SUCCEDE...?!
YUTA...
HAI FORSE DETTO CHE NON CREDI ALL'ESISTENZA DEI FANTASMI?
BE', MI SEMBRA OVVIO! E' ASSURDO!
N-NO?

HO FO-FORSE DETTO QUALCO-SA CHE NON VA?!
M-M-MA CO-COSA...?

NON FARCI CASO, YUTA!
CERTO!
OH, NO! NIENTE AFFATTO... VERO?

FLIP
TICKLE

TIPPY
TIPPY
TIPPY
TIPPY

UNO SCARA-FAGGIO!

AAAAAAAAAAAHHH!
AAH!
TIPPY TIPPY TIPPY TIPPY

AAH AAH AAH!
GRAB
ACH... EMHI-RHU...
HOSÌ... MHI... STRHANHOLI...

TIPPY TIPPY TIPPY
AAAAH! VIENE VERSO DI NOI!

NON SOPPORTO NE' SCARAFAGGI, NE' ROSPI... MI TERRORIZZA SOLO LA LORO VISTA...
NO... VATTENE!

IN MOMENTI COME QUESTO, DI SOLITO C'ERA LA MAMMA...

SPAFF!!
AHIO!

S-SÌ?
YUTA!
RATTLE RATTLE

SEI UN UOMO, O COSA?! NON C'E' BISOGNO DI NASCONDERSI PER UNO STUPIDO SCARAFAGGIO! MA CHE RAZZA DI FIGLIO...

MA COSA CI POSSO FARE?! QUELLE BESTIE MI FANNO SCHIFO!

QUESTA VOLTA, PERÒ...

AAAAH

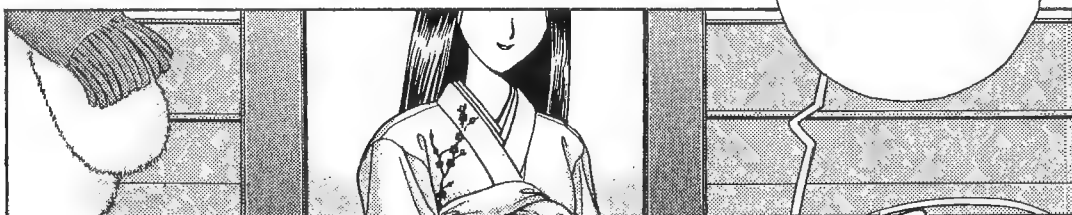
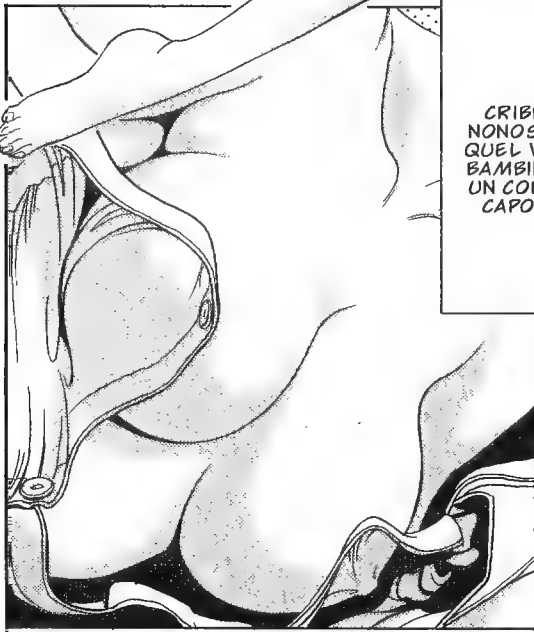
TIPPY TIPPY

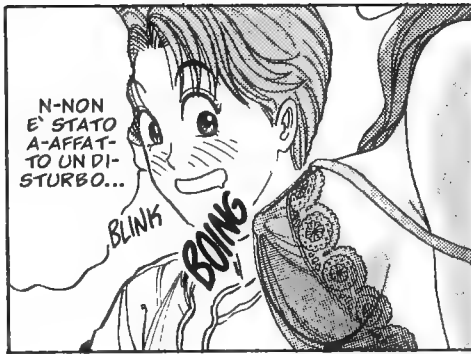
SPLAT
SPLAT
HANF HANF
CE L'HAI FATTA?
E' MORTO?
RATTLE
S-SÌ... NON C'È PIÙ ALCUN PROBLEMA...
GRAB!
GRAZIE, YUTA! SEI STATO GRANDE!
OOH...

GRAZIE, YUTA!
SEI UN BRAVO RAGAZZO...
DAVVERO DEGNO DI FIDUCIA!
F-FIDUCIA...?
P-PER UNO SCARAFAGGIO...?
IO RIBADISCO CHE TU SEI DEGNO DI FIDUCIA... NON E' VERO, MIREI?
OH, MIREI...
TUTUM!
MA CERTO...
GRAZIE, YUTA!
CARA MIREI...
CIP CIP CIP

BUONANOTTE, MAMMA... DA OGGI VIVRÒ ASSIEME ALLA MIA NUOVA FAMIGLIA...
...ANCHE SE SONO RIMASTO SORPRESO PER IL FATTO DI AVERLA TROVATA COSÌ ALL'IMPROVVISO...
MIREI...
...EMIRU...
...E RIKA...

SONO TUTTE MOLTO GENTILI...
PENSO DI POTER ANDARE MOLTO D'ACCORDO CON LORO...
AH, GIÀ... SAI, OGGI HO ADDIRITTURA SCHIACCIATO UNO SCARA-FAGGIO...
RICORDI COME SCAPPAVO A GAMBE LEVATE QUANDO NE VEDEVO UNO?
INCREDIBI-LE, VERO? PROPRIO IO...
D'ALTRA PARTE, COME AVREI POTUTO FUGGIRE DI FRONTE ALLE RAGAZZE?
SO CHE FA RIDERE, MA IN QUEL MOMENTO HO POTUTO RIFLETTERE SU UNA COSA...
FINORA HO SEMPRE VISSUTO CONTANDO SU DI TE, MAMMA...
...MA DA OGGI IN POI SARÒ IO LA SICUREZZA PER LA MIA NUOVA FAMIGLIA...
...PERCHÈ IO SONO UN UOMO!
AH AH! SÌ, FORSE STO UN PO' ESAGERAN-DO... IN FONDO ERA DAVVERO SOLO UN POVERO SCARAFAG-GIO...!
PERÒ... CREDO DAVVERO CHE FAREI MEGLIO A CAMBIA-RE...

...E TI PROMETTO CHE FARÒ SEMPRE DEL MIO MEGLIO PER RIUSCIRCI!
BUONANOTTE, MAMMA...
BE', SI È FATTO TARDI...
YAWN!
LE RAGAZZE STANNO GIÀ DORMENDO...
FLIP FLIP
OGGI NON MI REGGO DAVVERO IN PIEDI...
CHAK
FLAP
COSA?!

EMIRU?!
M-MA PERCHE' STA DORMENDO NEL MIO LETTO?!
CRIBBIO... NONOSTANTE QUEL VISO DA BAMBINA, HA UN CORPO DA CAPOGIRO!
QUESTA E' PUR SEMPRE LA MIA SORELLI-NA!
EHI! MA CHE DIAVOLO MI STA PASSAN-DO PER LA MENTE?!
GLUP
TUTUM
OH, ECCO PERCHE' NON LA TROVAVO DA NESSUNA PARTE... STAVA DORMENDO QUI!

GASP!
R-RIKA... QU-QUELLA VESTAGLIA...
E` TRA-SPARENTE! SI VEDE TUTTO!
C'E` QUALCOSA CHE NON VA...?
ME LA METTO SEMPRE, QUANDO DORMO...
BOING
EH
FORZA, EMIRU! ALZATI!
HAI SBA-GLIATO CAMERA!
MMN-COSA?

TIP

ECCO... NOI VORREMMO **TANTO** RISISTEMARE UN ALTRO POCHINO LA CASA...

SAI... TRE RAGAZZE HANNO LE LORO **PICCOLE** ESIGENZE, PER SENTIRSI A PROPRIO AGIO...

LE TENDE A QUEL MODO... IL PELUCHE... NULLA DI QUESTO RISPECCHIA I MIEI GUSTI...
MA SE QUELLO E` L'UNICO PREZZO DA PAGARE...
...PER VIVERE DA ORA IN POI CON TUTTO QUESTO INTORNO...
F-FATE PURE!
OH, GRAZIE!
SONO IN PARADISO!
MPCIÙ!
BE', ALLORA BUONANOTTE!
ZZZZ
ZZZZ
SKLUNK
OKAY! BASTA, ADESSO!
FLOMP

HEH!

E' FATTA!

NON VI SEMBRA DI ESAGERARE UN PO', VOI DUE?

AH AH AH! MA CHE STAI DICENDO? SOLO PER QUESTO?!
ABBIAMO **GRANDI PROGETTI** PER DOMANI!
ANCHE SE DEVO AMMETTERE CHE QUELLO SCARAFAGGIO MI AVEVA SPAVENTATO SUL SERIO...
HAI VISTO ANCHE TU LA SUA REAZIONE AL PROGRAMMA SUI FENOMENI PARANORMALI, NO? NON CI RESTA CHE ANDARE AVANTI USANDO LA **FORZA**!

HAI RAGIONE!
AH... OGGI MI SONO STANCATA UN SACCO!
VI GARANTISCO CHE SOSTENERE LA PARTE DELLA **RAGAZZINA INGENUA** PER VENTIQUATTR'ORE DI FILA STAVA PER FARMI VENIRE LA **NAUSEA**!
PAT PAT

QUELLO YUTA E' VERAMENTE UN **SEMPLICIOTTO**... E' CASCATO COME UN **POLLO** NELLE NOSTRE TRAPPOLE A BASE DI **PURA SEDUZIONE FEMMINILE**!

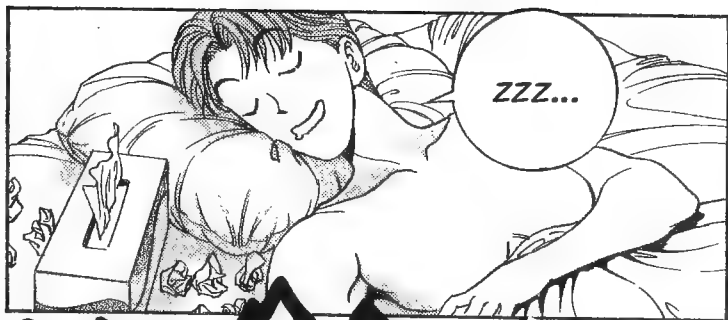
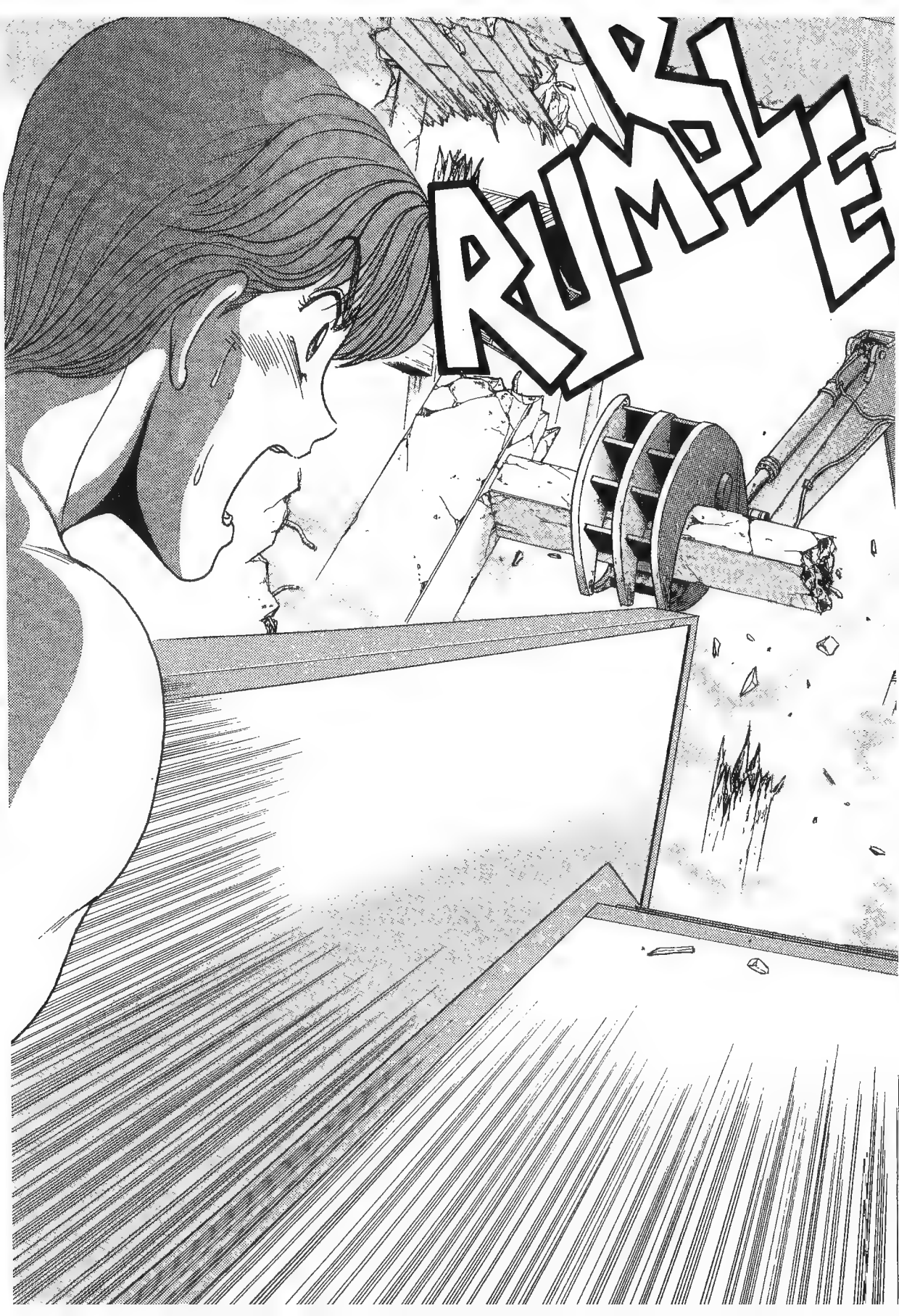
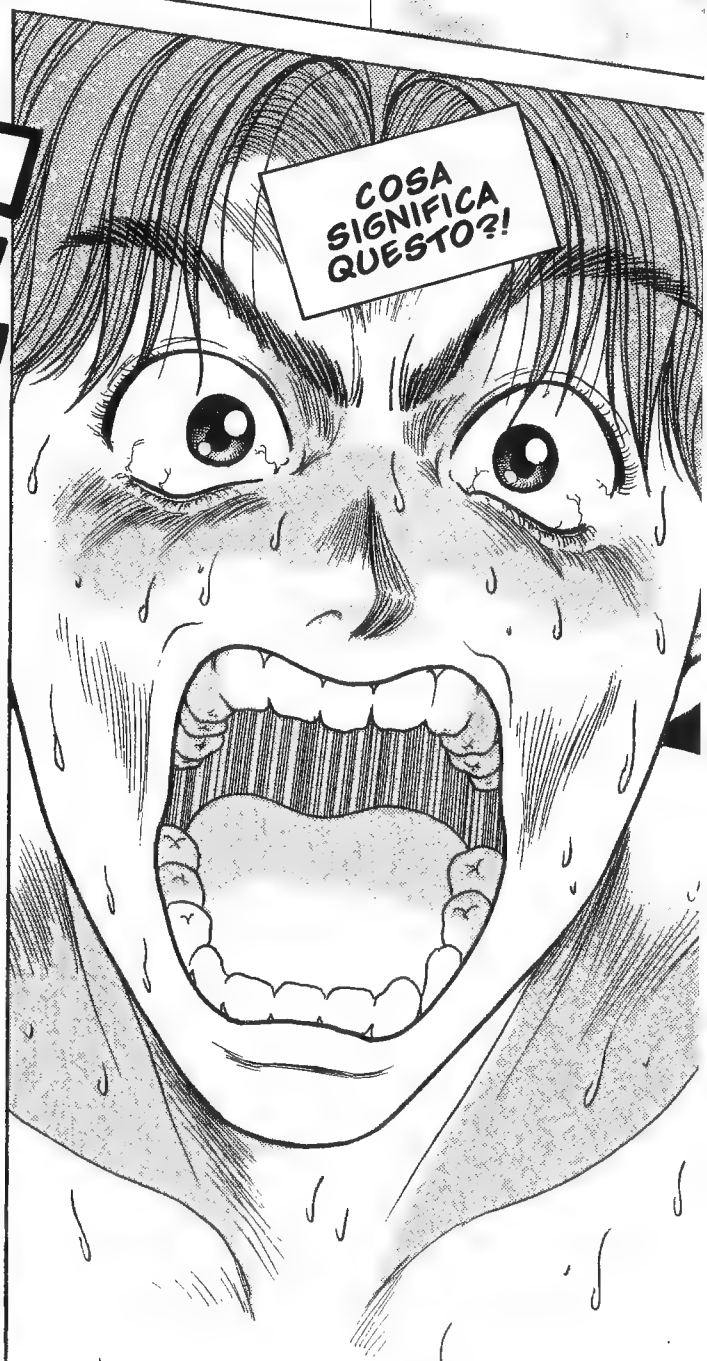
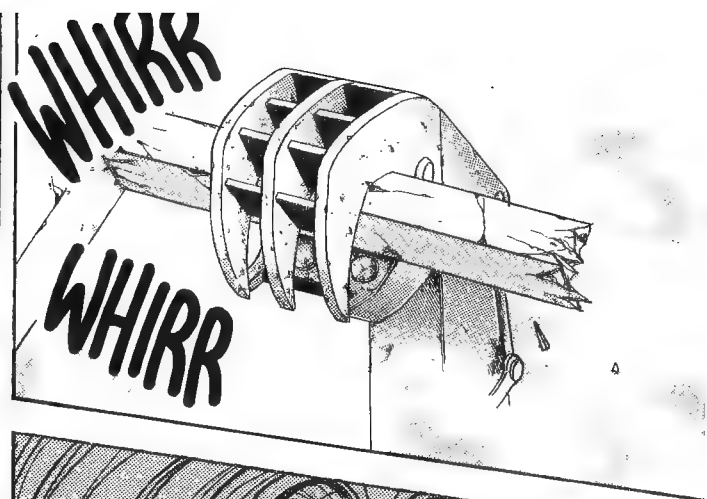
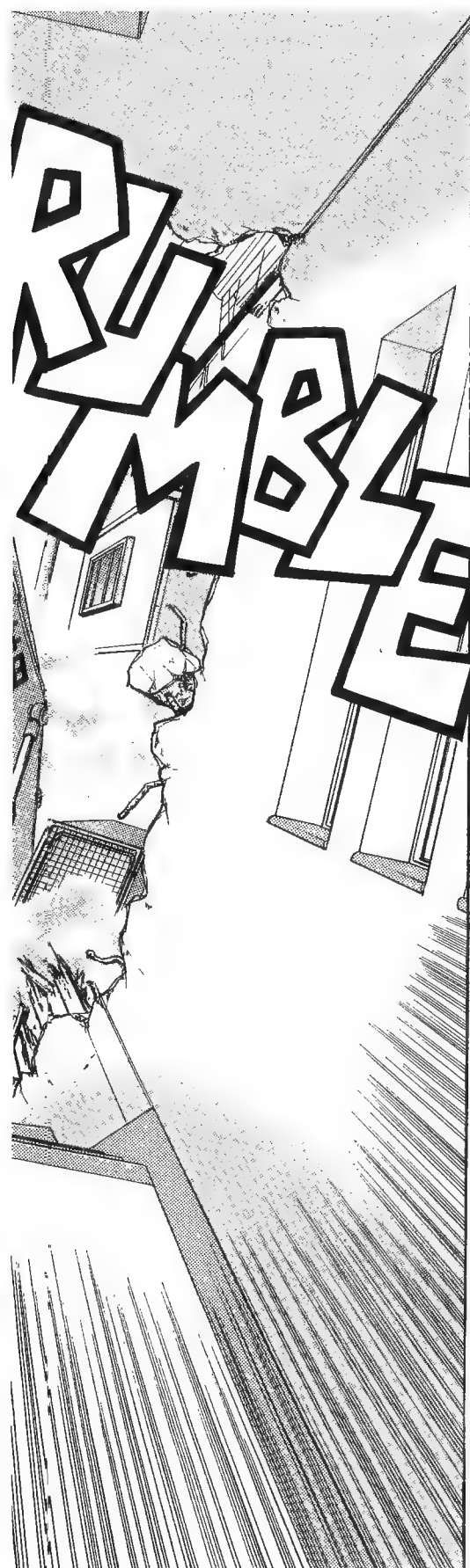
COM'È INGENUO, POVERINO... HA LA SEMPLICITÀ DI UNO SCARAFAGGIO CHE FINISCE INTRAPPOLATO SULLA **CARTA MOSCHICIDA!**

AH AH AH!

AH AH AH! AH

CIP
CIP
ZZZ...
TRAKATROUM
KRUM
SBRAK
AAH!
WHUMP
MA CO-
SA STA
SUCCE-
DENDO?!
CHAK
VLAM

RUMBLE

WHIRR
WHIRR
COSA SIGNIFICA QUESTO?!
RUMBLE

LA COLAZIONE È PRONTA!
WRACK
TRAKA TROM
BUONGIORNO, YUTA!
WH WHUMP
EHI! M-MA COSA SIGNIFICA QUESTO?!
COSA STA SUCCEDENDO, QUI?!
SONO I LAVORI DI RISTRUTTURAZIONE, NO?
COME SAREBBE A DIRE?
STIAMO COSTRUENDO IL NOSTRO UFFICIO!
QUALE UFFICIO?!
C-COSA?!

AH, GIÀ... DIMENTICAVO DI DIRTI CHE FINCHÈ NON SARÀ COMPLETATO, USEREMO IL SOGGIORNO COME UFFICIO PROVVISORIO!
COSA DIAMINE SIGNIFICA QUESTO CUMULO DI APPARECCHIATURE TECNICHE?!
BUONGIORNO, YUTA!
QUESTA È LA TARGA DEL NOSTRO UFFICIO!
TA DAA! GUARDA QUI, FRATELLINO!
OFFICE

心霊調査室
OFFICE 麗
AGENZIA INVESTIGATIVA PARANORMALE - OFFICE REI
RATTLE RATTLE
S-STIAMO PARLANDO DI QUEL GENERE DI MESTIERE CHE SI OCCUPA DI CIALTRONATE COME FANTASMI O POSSESSIONI DEMONIACHE?!
UN UFFICIO INVESTIGATIVO SUI FENOMENI PARANORMALI?!

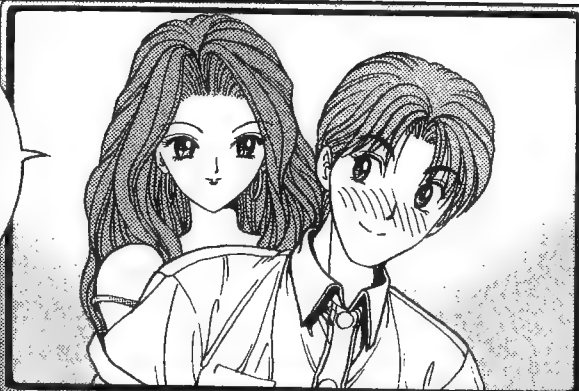
LEI E` VITTIMA DI UNA **MALEDIZIONE!**

PERCEPISCO LO **SPIRITO MALIGNO** CHE ALBERGA IN LEI!

AH AH
AH AH
AH AH!
AH AH
AH AH

E POI VORREI SAPERE QUANDO VI HO DATO IL PERMESSO DI DISTRUGGERE QUESTO POSTO PER TRASFORMARLO IN UN UFFICIO!
QUI C'È POCO DA SCHERZARE! NON POSSO PERMETTERVI DI INTRAPRENDERE I VOSTRI LOSCHI AFFARI IN CASA MIA!
TSK!

VOI NON AVETE IL DIRITTO DI FARE QUESTO!

BIP WIIIIIN
GUARDA QUI, COCCHINO...

FLASH
COSA?!
ECCO... NOI VORREMMO TANTO RISISTEMARE UN ALTRO POCHINO LA CASA...
SAI... TRE RAGAZZE HANNO LE LORO PICCOLE ESIGENZE, PER SENTIRSI A PROPRIO AGIO...
M-MA QUESTO... È ACCADUTO IERI SERA...
F-FATE PURE!
L'HANNO RIPRESO DI NASCOSTO...
COME HAI VISTO, IL TUO PERMESSO L'ABBIAMO OTTENUTO IERI SERA STESSA!

MI HANNO INCASTRATO!

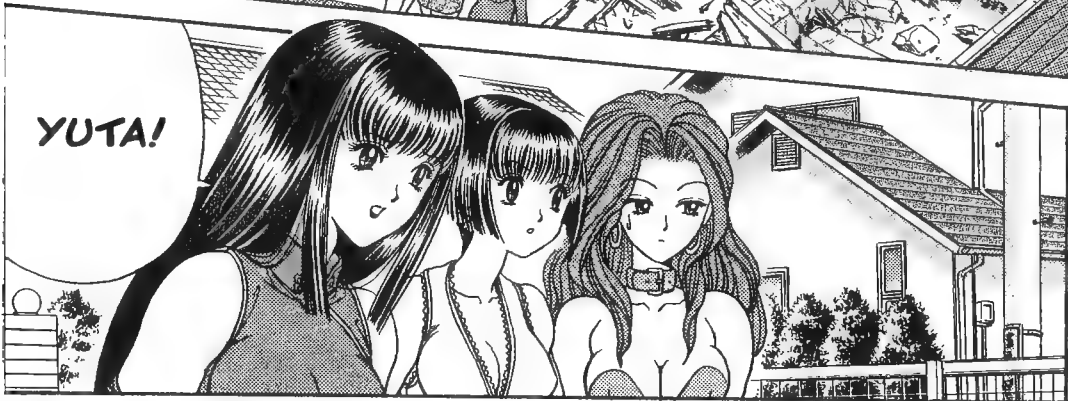
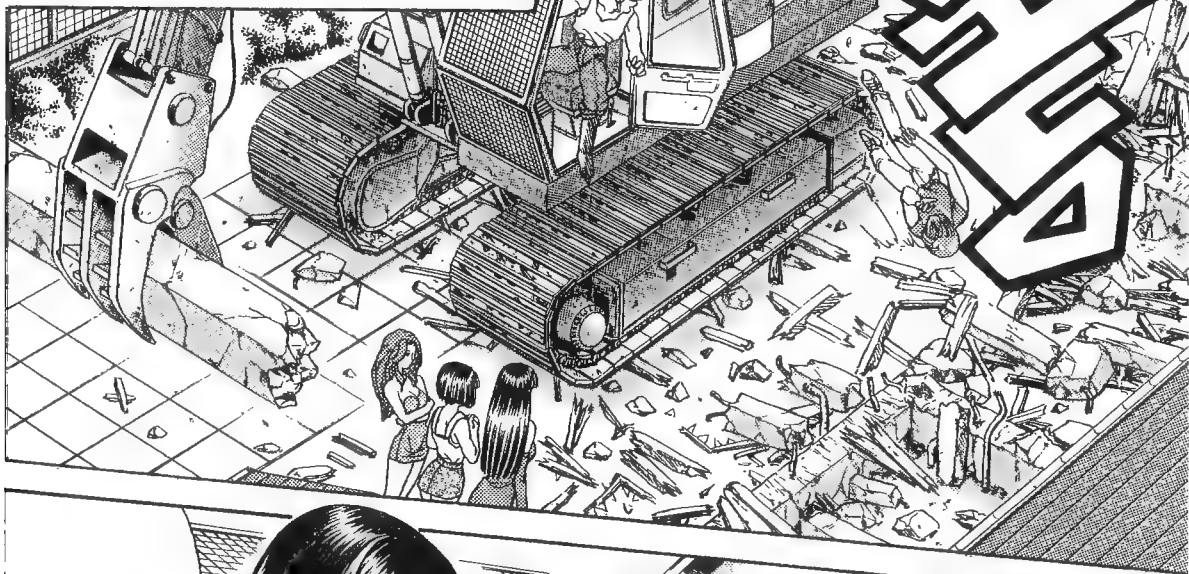
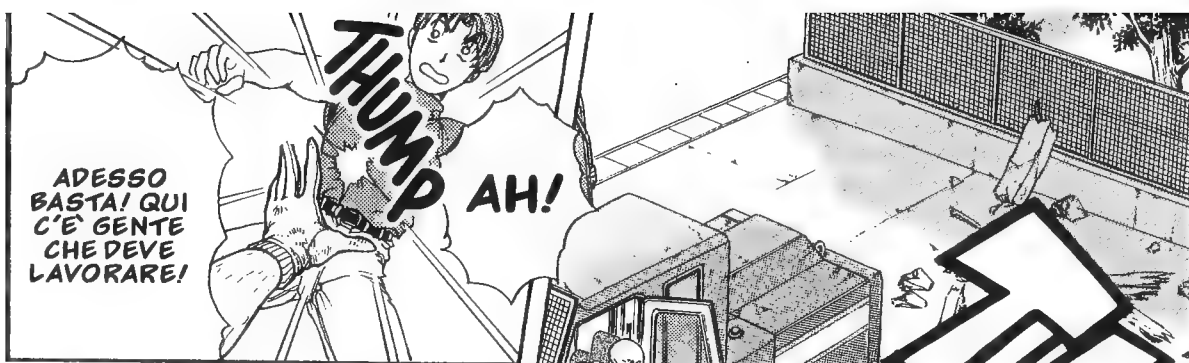
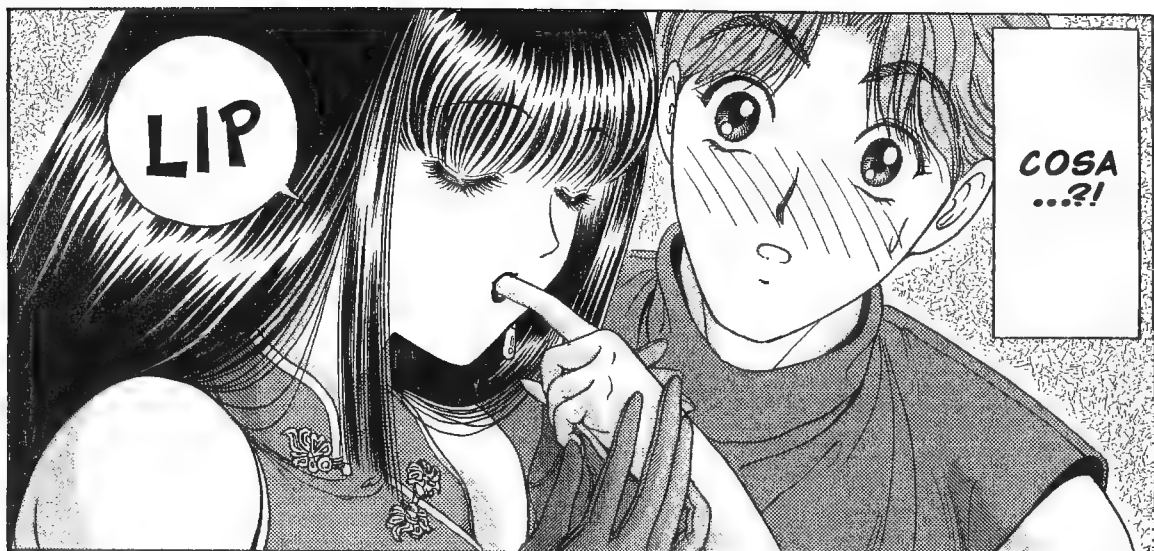
STUPIDO?! MA COME VI PERMETTETE DI VENIRE A OFFENDERMI A CASA MIA?!

MI AVETE INGANNATO! E AVETE USATO UN METODO DA VIGLIACCHI!

LA QUESTIONE SI CONCLUDE QUI E SUBITO! FERMERÒ I LAVORI IN CORSO!

BLOCCHERÒ TUTTO! VOGLIO PROPRIO VEDERE CHI È LO STUPIDO, QUI!
VRAAHK

EHI, VOI! SMETTETE IMMEDIATAMENTE DI DISTRUGGERMI LA CASA!
MA CHI DIAVOLO È QUESTO? VATTENE, È PERICOLOSO!
CHAK
NON PUOI GIRONZOLARE QUI ATTORNO COME NIENTE FOSSE!

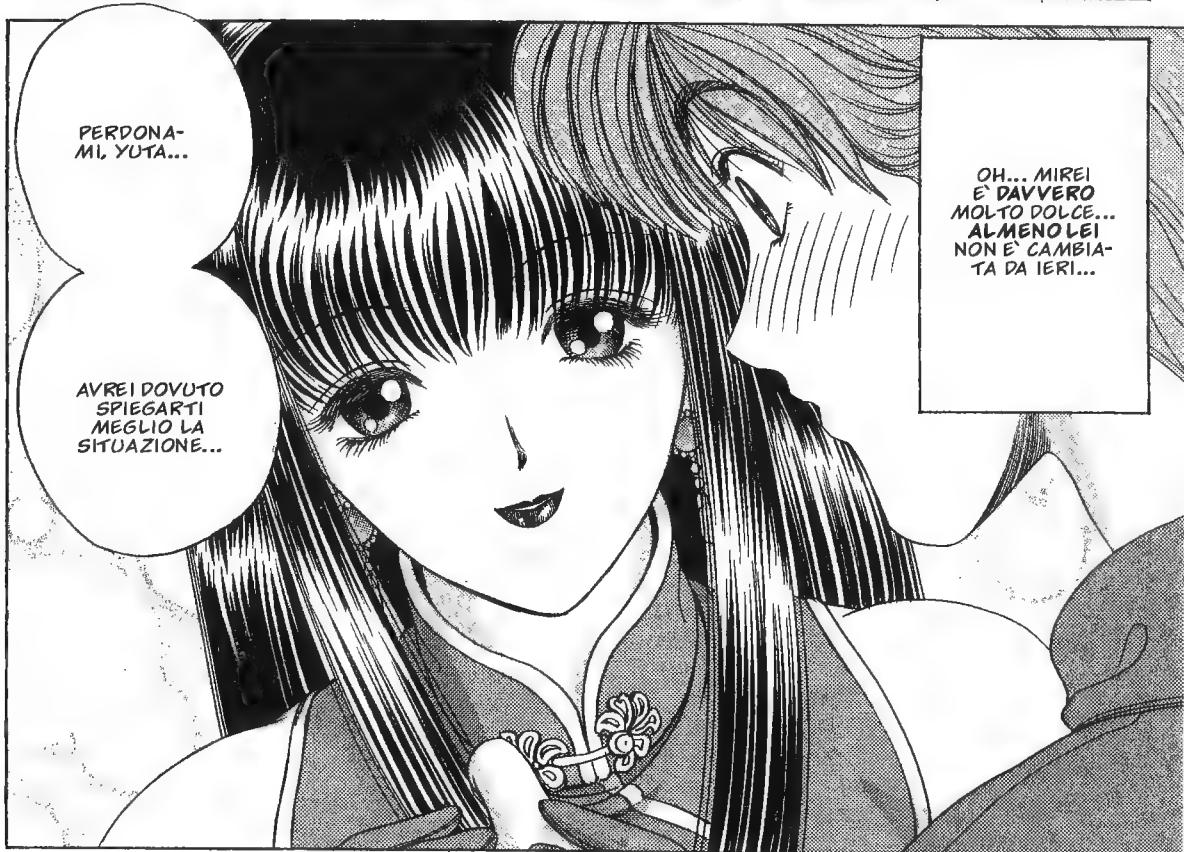
SMETTILA, YUTA! È PERICOLOSO!
TI HO DETTO DI FERMARTI!
AHIA!

THUMP

ADESSO BASTA! QUI C'È GENTE CHE DEVE LAVORARE!

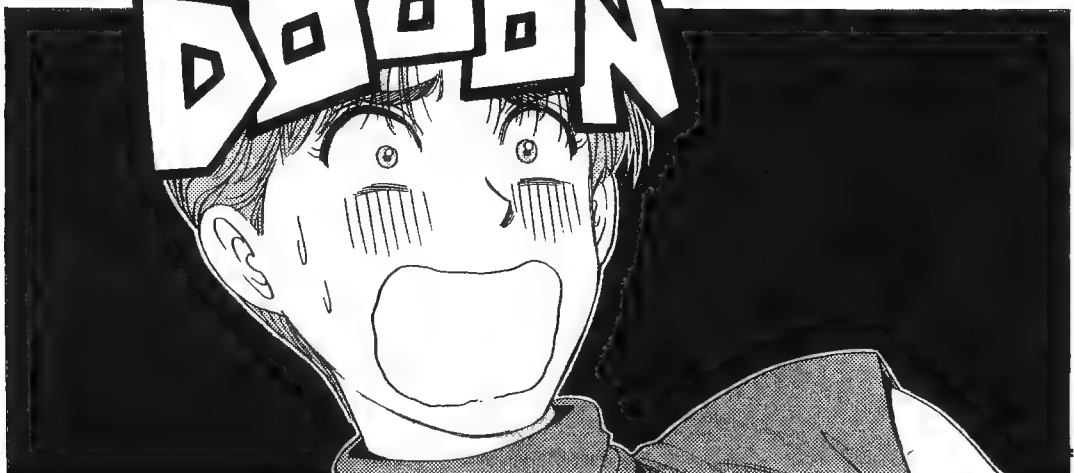
AH!

THUD

YUTA!

M-
MIREI...

PERDONAMI, YUTA...

AVREI DOVUTO SPIEGARTI MEGLIO LA SITUAZIONE...

OH... MIREI È DAVVERO MOLTO DOLCE... **ALMENO LEI** NON È CAMBIATA DA IERI...

TE LO CHIEDO PER FAVORE...
...FA' INTERROMPERE I LAVORI IMMEDIATAMENTE!
PERDONAMI, YUTA...
...MA QUESTO NON LO POSSO FARE!
DOOON

IO... AVEVO FIDUCIA IN LEI... ALMENO IN LEI...
ORA E' TUTTO CHIARO!
BENE... ANDRÒ AD ATTACCARE LA TARGHETTA SULL'INGRESSO!
TAP TAP TAP TAP
NO, ASPETTA!
CHE DIAVOLO STAI FACENDO?!
NON PUOI ATTACCARE QUELL'AFFARE SULLA MIA PORTA!
NON DOVREMMO FERMARLO?
NON LA VOGLIO PIÙ VEDERE IN VITA MIA!
WHUP
KLATTER
SSSHRR
MA CHE DIAVOLO COMBINI?!
SE LA MOLLAVI SUBITO NON FINIVA COSÌ!
CLAK
AGENZIA INVESTIGATIVA PARANORMALE OFFICE REI...?

S-SCUSATE...
MMBL!
UH?!
COHA...?
OH!
LA VOSTRA DITTA...
...SI OCCUPA DAVVERO DI FENOMENI PARANORMALI... E COSE DEL GENERE...?

CRIBBIO! U-UNA CLIENTE?!
NON HANNO ANCORA MESSO IN PIEDI LA BARACCA E HANNO GIÀ UNA CLIENTE?!
NO, NON È COME CREDE! QUI STIAMO SOLO...
WHUP
COSA?!

OFFICE REI - CONTINUA

KAPPA
- MAGAZINE -
NUMERO SESSANTASEI

ANIME
rivista di cinema, fumetto e animazione giapponese (ma non solo)
NUMERO SESSANTASEI

Urd & Skuld - Il vantaggio di essere piccoli
"Urd to Skuld - Chicchaitte Koto Wa"
da Aa! Megamisama vol. 12 - 1995
Così ama un uomo - "Otoko no Koi wa Kaku Arubeshi"
da Aa! Megamisama vol. 12 - 1995
Angeli dalla porta d'ingresso - "Tenshi ga Uchi ni Yattekita!"
da Shinrei Chosashitsu Office Rei vol. 1 - 1996

COPERTINA: Mirei di Office Rei fotografata in vacanza questa estate alle Isole Canarie dal reporter di Kappella 2000 © Miyau/NonomuraKodansha
BOX: Natalia © U-Jin

LA PRINCIPESSA MONONOKE

Non è passato molto tempo da quando abbiamo parlato di reciproche invasioni, di come un celebre topo rischiava di mangiarsi uno scoiattolo a noi tutti molto caro. Eravamo appena tornati dal nostro ultimo viaggio in Giappone, e la notizia si affacciava timidamente su qualche giornale italiano lasciandoci esterrefatti. Le impressioni a caldo facevano pensare a un importante passo avanti per la disneyizzazione del mondo dell'animazione, ma per esperienza personale preferivamo andare cauti con i giudizi, lasciando a ognuno il privilegio di dire la sua sull'acquisizione dei film degli studi Ghibli da parte del colosso americano. Non ci sentivamo di esultare alla notizia, perché in un certo senso il cinema d'animazione giapponese ne usciva sconfitto, ma neppure di abbatterci, perché una distribuzione internazionale poteva portare nel nostro Paese qualche bel film di Hayao Miyazaki o di Isao Takahata. Nell'autunno del 1996 erano già tanti i commenti che si scontravano sulla nostra rivista ammiraglia da parte dei lettori e di alcuni celebri addetti ai lavori, e ognuno ha avuto modo di riflettere, persino Katsuhiro Otomo, da noi raggiunto a Perugia per un festival dell'animazione. Una nuova, bellissima notizia ci ha lasciato a bocca aperta negli ultimi giorni, proprio mentre ci apprestiamo a tornare in Giappone (nel prossimo numero troverete una dettagliata **Guida di Sopravvivenza per Otaku**, che anticipa di quasi un anno un nostro sfiziosissimo libro appena entrato in produzione). L'anteprima che abbiamo dedicato a **Mononoke Hime**, quando ancora doveva uscire in patria, ha in qualche modo anticipato ciò che speravamo, e il fatto di non aver svelato il finale del cartoon vi permetterà di gustarvi al meglio il film quando debutterà nelle sale italiane, sempre che l'onnipresente nuovo film di Pieraccioni gli conceda un po' di spazio. Il fatto che il prossimo 22 maggio uscirà al cinema l'ultimo capolavoro di Miyazaki, come ci ha prontamente comunicato Buena Vista, è una notizia più che positiva, e grazie a un accordo stretto con la distributrice saremo n grado di offrirvi su queste pagine un dossier dettagliato sull[evento. Il titolo italiano sarà probabilmente l'esatta traduzione di quello giapponese, **La principessa Mononoke**, e – non ultimo – il doppiaggio sarà di ottima qualità, come da standard Disney, ed è quindi probabile che qualche attore famoso doni la sua voce ai personaggi di Miyazaki. La scelta di lasciare inalterato il nome giapponese è di per sé ottima, e soprattutto ci dimostra come professionisti seri e coscienziosi possano lavorare 'senza censure' anche su un anime. **Mononoke Hime** non uscirà come *Un incantesimo sepolto tra petali di stelle* o peggio ancora, perché alla Walt Disney hanno rispetto per registi e animatori, perché sanno in prima persona quanto negativa possa essere la mano di incompetenti. Se adattamenti ci saranno – cosa che al momento ignoriamo –, verranno probabilmente concordati con gli autori. Siamo consci del fatto che ogni paese abbia usi e costumi diversi (Masamune Shirow ha dovuto coprire il seno a un'androide per vendere **Ghost in the Shell** in India), ma la correttezza non dovrebbe mai venire meno. Noi, intanto, continuiamo con la nostra petizione...

Kappa boys

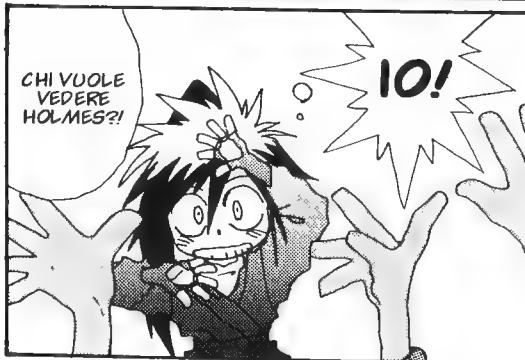
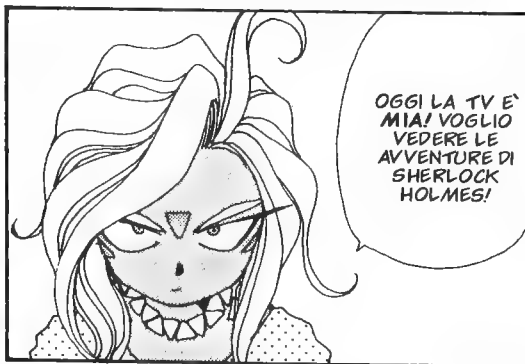
«Ho visto per anni e anni uomini sudare e raddoppiare gli sforzi per raggiungere obiettivi che nel frattempo si erano dimenticati.»

Paolo Rossi

TORNANO LE STRISCE DI **OH, MIA DEA!** NON VEDEVATE L'ORA, VERO?

IL VANTAGGIO DI ESSERE PICCOLI

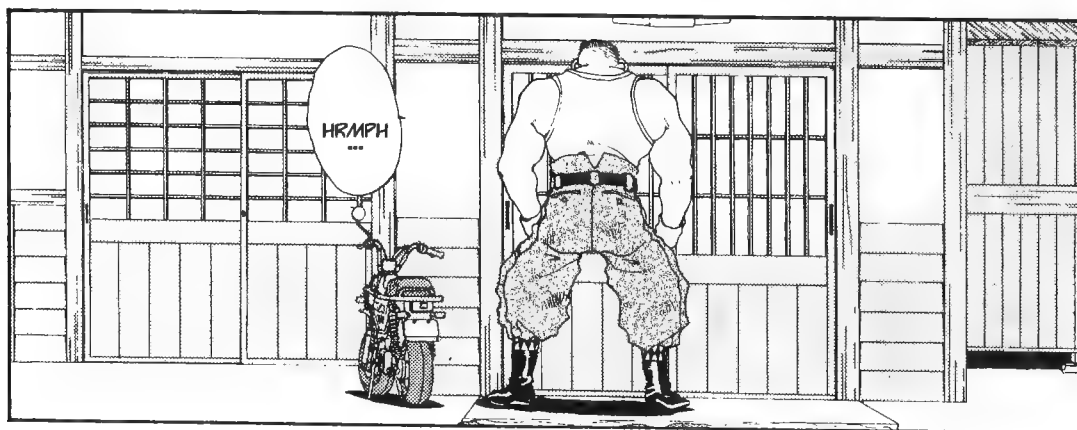
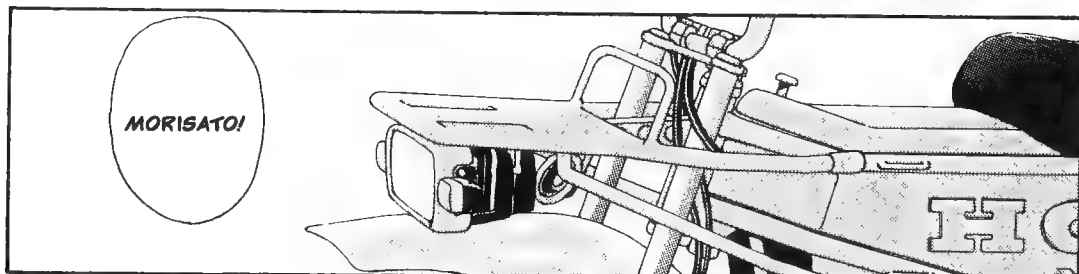
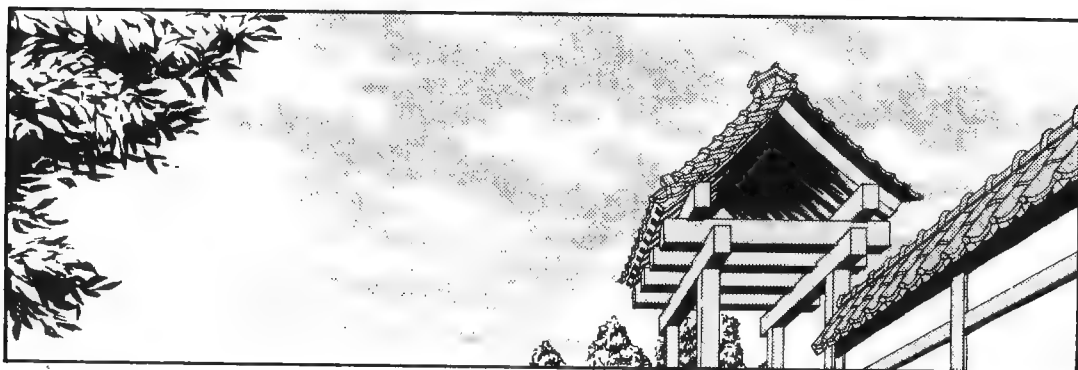
ZUPPA CON SORPRESA

CHI SI SDOPPIA SCOPPIA

PIU' CI SI SDOPPIA, PIU' IL CORPO PERDE DI CONSISTENZA...

Oh, Mia Dea! di Kosuke Fujishima
COSI' AMA UN UOMO

MORISATO!

C'E' UNA COMUNICAZIONE DEL SENATO!

HRMPH ...

CRI CRI CRI
IO, UN MEMBRO DEL SENATO, VENGO PERSONALMENTE A PORTARE LA COMUNICAZIONE...
...E TU NON TI FAI TROVARE IN CASA?!
SSSH
HM... E' APERTA...
BEN-TORNATO, KEIICHI!

UH...

È STUPENDA!

AAH! AIUTO!
CHE DIAVOLO E` TUTTO QUESTO CHIAS-SO?!
OH!
EHI, TAMIYA... VUOI DARE UNA SBIRCIATINA...?
CHE SUCCE-DE?!
SEI TU, TAMIYA!
MMM...

SIAMO TORNA...

..TI!
EHM

COSA?! URD STA CERCANDO DI SEDURRE IL SENPAI?!
MA CHE DICI? NON E` COME SEMBRA!

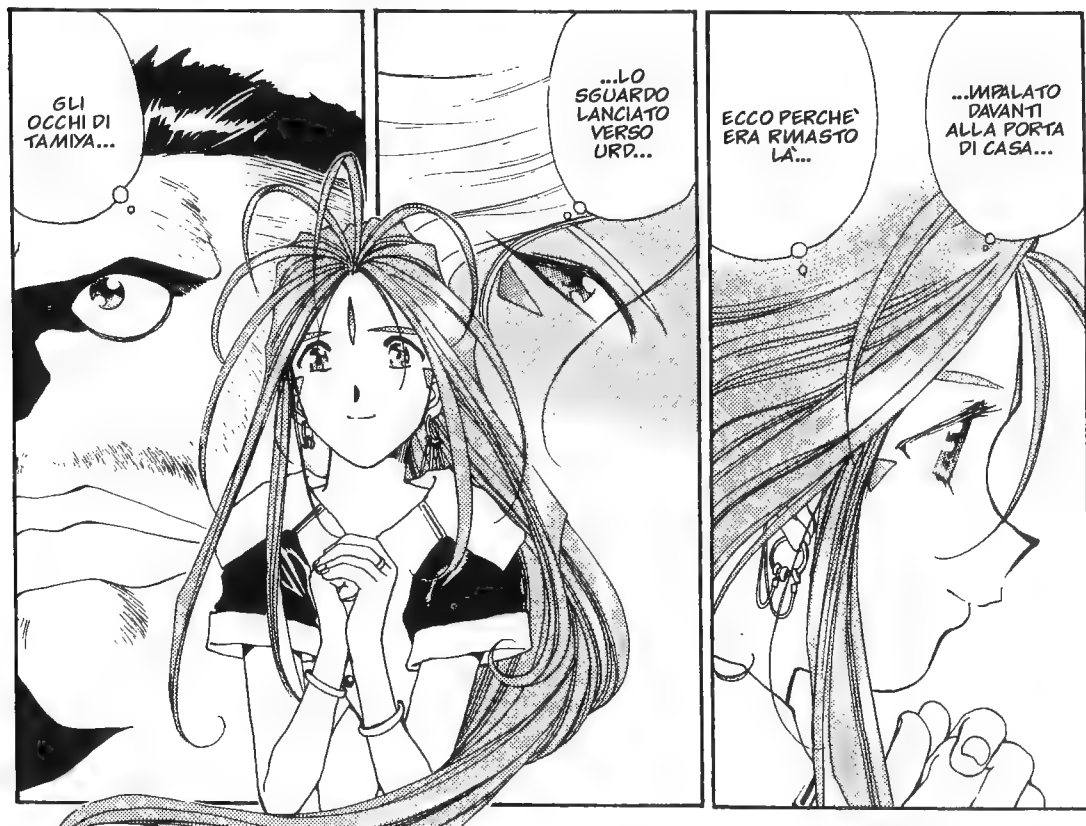
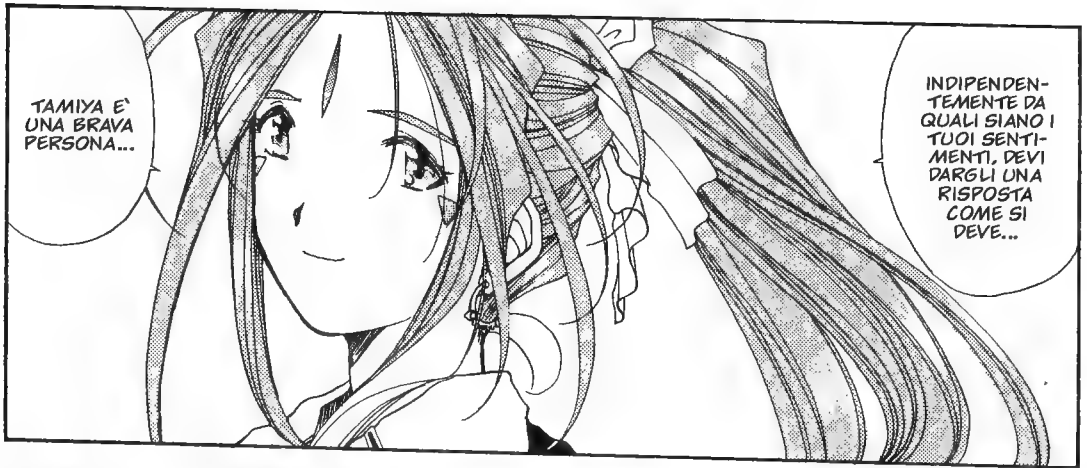
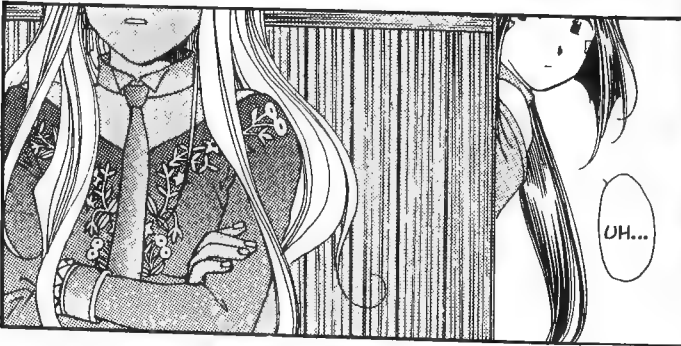
SENPAI! COSA TI HA FATTO URD?!
AH...
TI RIPETO CHE IO NON GLI HO FATTO NULLA!

MORISATO! VIENI SUBITO CON ME!
N-NON AMMAZZARMI...

MORISATO... CHI E' QUELLA BELLA RAGAZ-ZA?
CHI?

GUARDA CHE QUELLA E' URD... LA CONOSCI DA ANNI...
NON LEI! PARLO DELLA RAGAZZA BRUNA!
INTENDI SKULD?!
NON M'INTE-RESSANO LE MOCCIOSE! INTENDO L'ALTRA RAGAZZA BRUNA!

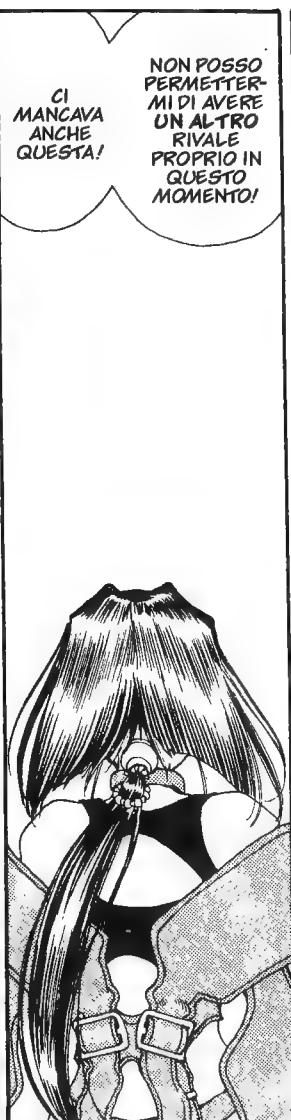
PSST PSST
PSSST PSSST
STA GUARDANDO URD...
NON SOPPOR-TO I DISCOR-SI FRA UO-MINI..
OH...

SENPAI... NON E' CHE HAI VISTO PEITHO?!
ALLORA E' QUESTO IL SUO DOLCISSIMO NOME?!
FECI UN CALCOLO APPROSSIMATIVO... ERANO BEN QUATTRO ANNI E SEI MESI CHE TORAICHI TAMIYA NON S'INNAMORAVA...
S-SENPAI?
GLI OCCHI DI TAMIYA...
...LO SGUARDO LANCIATO VERSO URD...
ECCO PERCHE' ERA RIMASTO LA'...
...IMPALATO DAVANTI ALLA PORTA DI CASA...

INDIPENDENTEMENTE DA QUALI SIANO I TUOI SENTIMENTI, DEVI DARGLI UNA RISPOSTA COME SI DEVE...
TAMIYA È UNA BRAVA PERSONA...

N-NON SARÀ MICA...?!
OH!
COSA?
UH...
È DA UN PEZZO CHE STA APPICCICATO A KEIICHI...
CHI SARÀ MAI QUEL TIPO UN PO' BRUTTINO?

OH, SANTO CIELO! E SE QUEL TIZIO FOSSE OMOSESSUALE?!

MORISATO...

E SE VOLESSE SEDURRE KEIICHI?!

SENPAI...

CI MANCAVA ANCHE QUESTA!

NON POSSO PERMETTERMI DI AVERE UN ALTRO RIVALE PROPRIO IN QUESTO MOMENTO!

FARO' IN MODO...

...CHE QUELL'UOMO ESCA DI SCENA!

I SUOI OCCHI SONO... ASSURDI!
TAMIYA!
NON RINUNCIARE MAI AI TUOI SENTIMENTI...
...ANCHE DOMANI!
TORNA A TROVARCI QUANDO VUOI...
...E VEDRAI CHE PRIMA O POI AVRAI UNA RISPOSTA!

FORZA, TAMIYA!

MI RESTA SOLO UNA POSSIBILITÀ...

E NON OSO PENSARE A COSA ACCADREBBE SE LUI VEDESSE IN CHE MODO QUELLA PAZZA MI SALTA ADDOSSO OGNI VOLTA!
CHE GUAIO! È IMPENSABILE CHE PEITHO POSSA INNAMORARSI DI SENPAI TAMIYA...

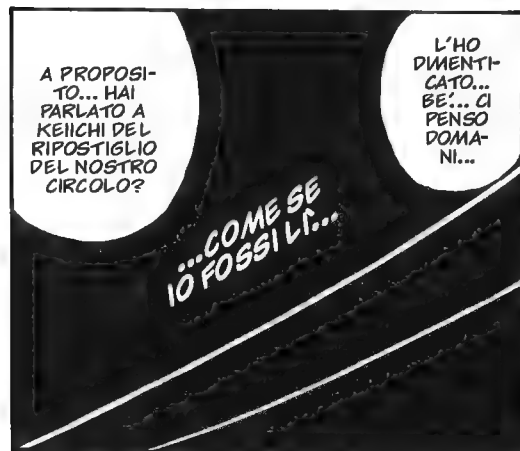
DORMITORIO DEL POLITECNICO NEKOMI

MMM...
CAPISCO...
SEI INNAMORATO...

PLO PLO

BENE, VECCHIO MIO! PER FESTEGGIARE L'AMORE...
...CANTERÒ PER TE IL MIO CAVALLO DI BATTAGLIA DA KARAOKE!
AAMAMII TANTO TANTO INTENSAMENTE,
CON IL CORPO E CON LA MENTE...
BRAVO, DEN-CHAN! SEI UN MITO!

VEDRAI... FILERÀ TUTTO PER IL VERSO GIUSTO...

HM...

L'HO DIMENTICATO... BE'... CI PENSO DOMANI...
A PROPOSITO... HAI PARLATO A KEIICHI DEL RIPOSTIGLIO DEL NOSTRO CIRCOLO?
...COME SE IO FOSSI LÌ...

CIP CIP
CIP CIP

PARCHEGGIO
STUDENTI

MOTOCICLI
PARCHEGGIARE
LE BICICLETTE
NELL'APPOSITO SPAZIO

AUTOMOBILI - VIETATO
L'ACCESSO AI VEICOLI
INGOMBRANTI E AI
TRASPORTI ECCEZIONALI

UFFICIO AFFARI GENERALI
POLITECNICO NEKOMI

UH?

MMH... IERI HO BEVUTO UN PO' TROP-PO...

CAGIVA

HONDA

S-SIGNORINA PEITHO?! C-COSA CI FA QUI?!
RATTLE RATTLE
EH EH...
AH...
NE SONO FELICE!
CONOSCE IL MIO NOME?
NE SONO FELICE NE SONO FELICE NE SONO FELICE
NE SONO FELICE NE SONO FELICE NE SONO FELICE
MI PIACEREBBE VEDERE UN SACCO DI COSE, MA NON CONOSCO BENE QUESTO POSTO...
NE SONO FELICE NE SONO FELICE NE SONO FELICE
A DIRE IL VERO, E' DA POCO CHE MI TROVO DA QUESTE PARTI...

NON SO PROPRIO COSA FARE PER IL SENPAI TAMIYA!

IN CHE SENSO?

DOVEVA PROPRIO INNAMORARSI DI QUELLA?!

KEIICHI...

URD NON FAREBBE MAI QUALCOSA CHE POSSA FERIRE TAMIYA...

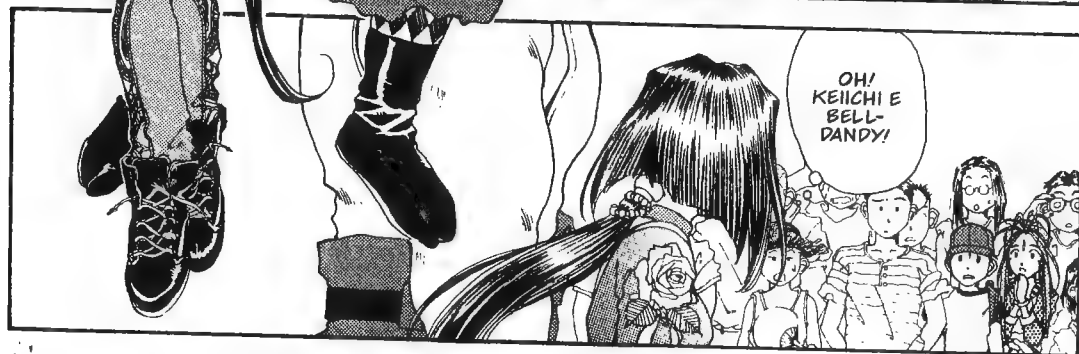
STA ANDANDO VERSO L'AUDITORIUM GRANDE!
EHI, GENTE! ROBA DA NON CREDERCI! AVETE VISTO TAMIYA?!

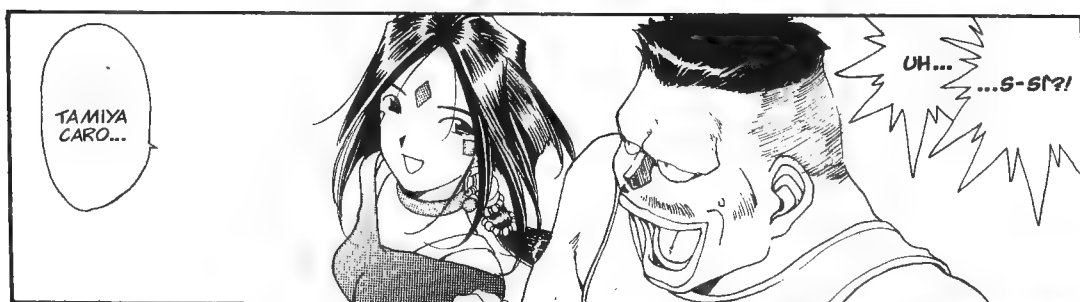
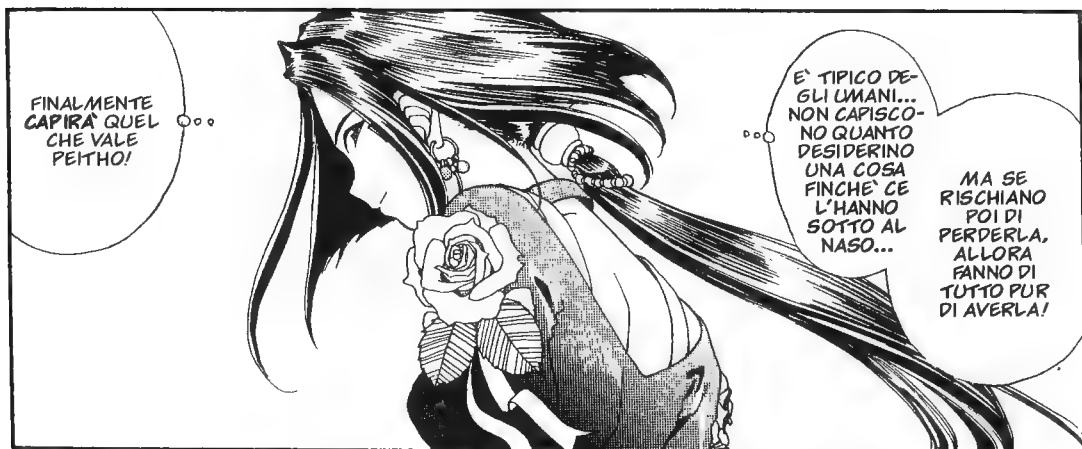
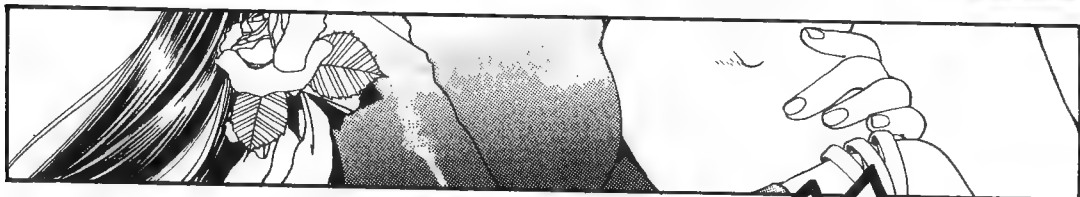
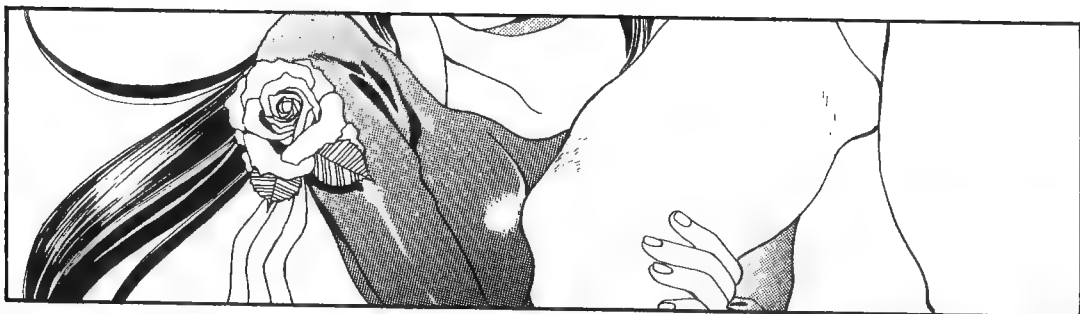
COME?
GUARDA CHE A TAMIYA INTERESSA...
CO...?!

TAP TAP
OH!

OH, SENPAI...
GUARDA LÀ!
COSA SUCCEDE, HASEGAWA?

COSA?!

E QUESTO E' L'EDIFICIO DEI LABORATORI...
M-MI SEMBRA DI RIVEDERE LA BELLA E LA BESTIA!
MA PERCHE, PEITHO...?!
GUARDATE! TAMIYA E' COMPLETAMENTE PARTITO!
OH! KEIICHI E BELLDANDY!
GIÀ CHE CI SONO, MOSTRERÒ A KEIICHI QUALCOSA CHE DOVREBBE TURBARLO!
ORMAI SI SARÀ DIMENTICATO DI KEIICHI...
QUEST'UOMO E' GIÀ CADUTO NELLA MIA RETE...

MI CHIEDEVO... LAGGIÙ COSA C'È?!

GRAB

ACCADDE PROPRIO QUEL GIORNO...
PER LA PRIMA VOLTA IN VENTITRE ANNI E SEI MESI DI VITA, TORAICHI TAMIYA PROVÒ UN SENTIMENTO DI COMPASSIONE...
SNIFF
UH?

...NEI CONFRONTI DEL PROSSIMO...
TORNIAMO IN LABORATORIO...
ASSURDO!
FU LA COSA PIÙ UMILIANTE CHE ACCADDE NEI LORO PRIMI VENT'ANNI DI VITA...

APRI LA BOCCA!
FORZA!

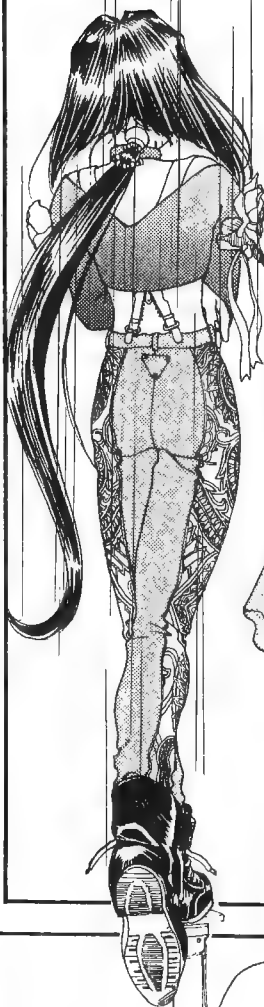
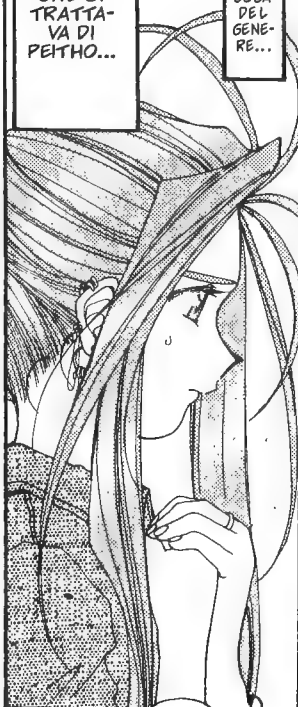
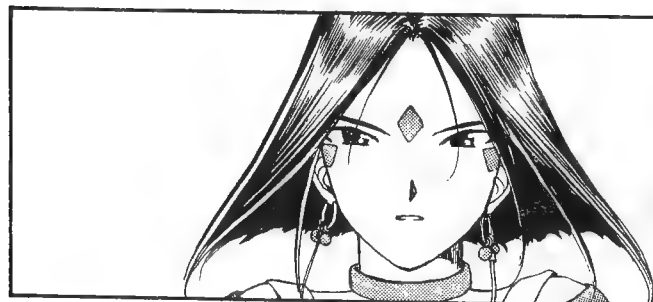
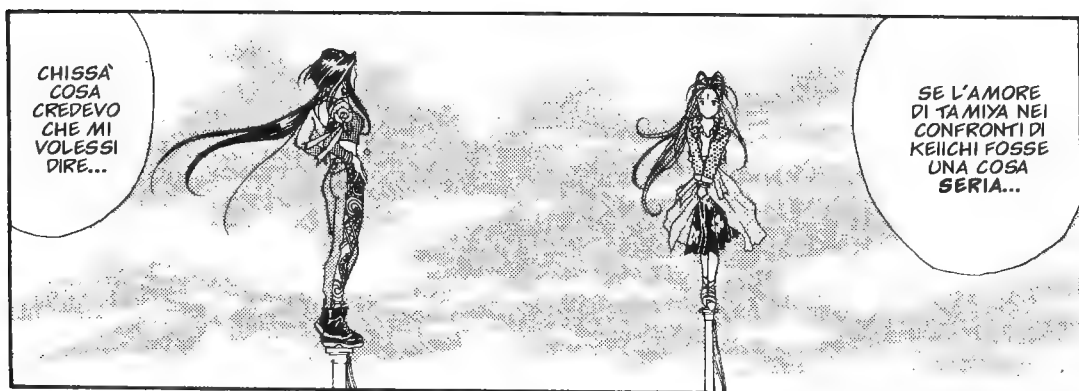
SEI DAVVERO MOLTO GENTILE A PERDERE TUTTO QUESTO TEMPO PER ME...

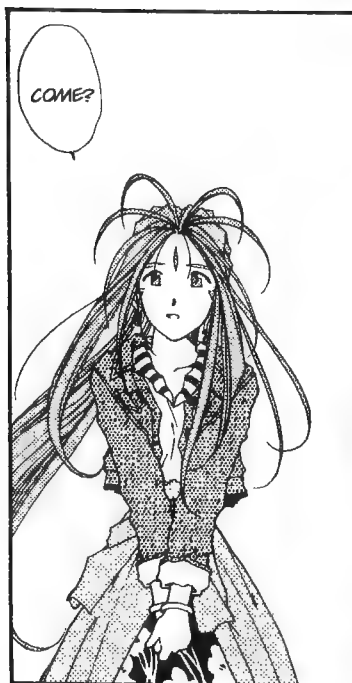
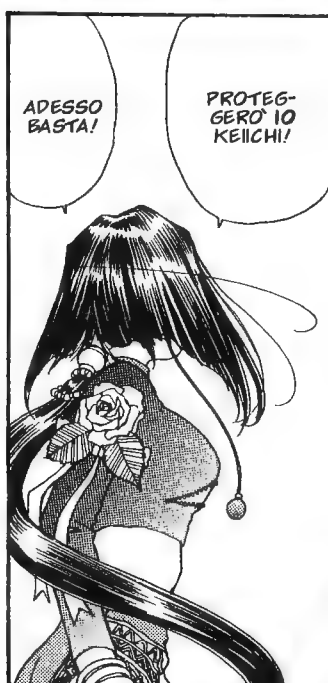
N-NON HO PAURA... N-NON PUÒ FARMI NULLA...
ORCO!
DANNAZIONE!
MALEDETTO TAMIYA!
AAAA...

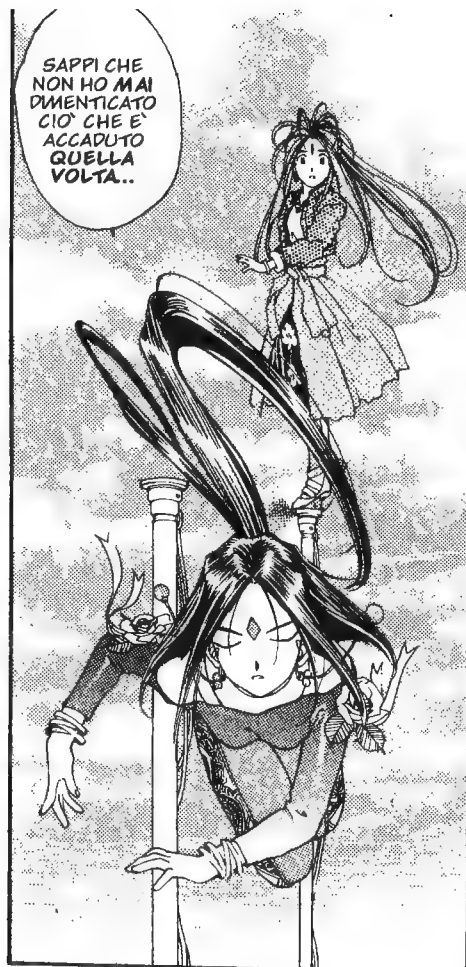
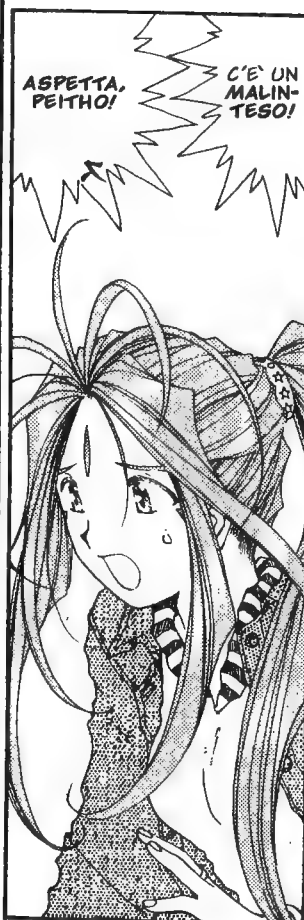
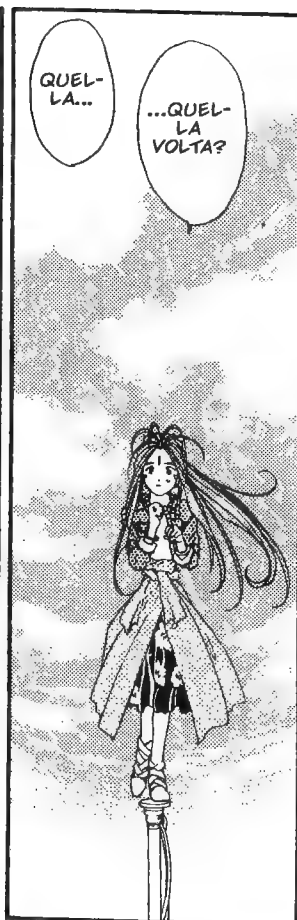
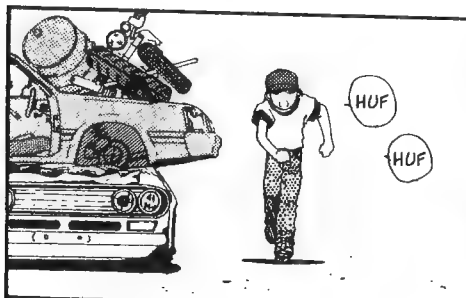
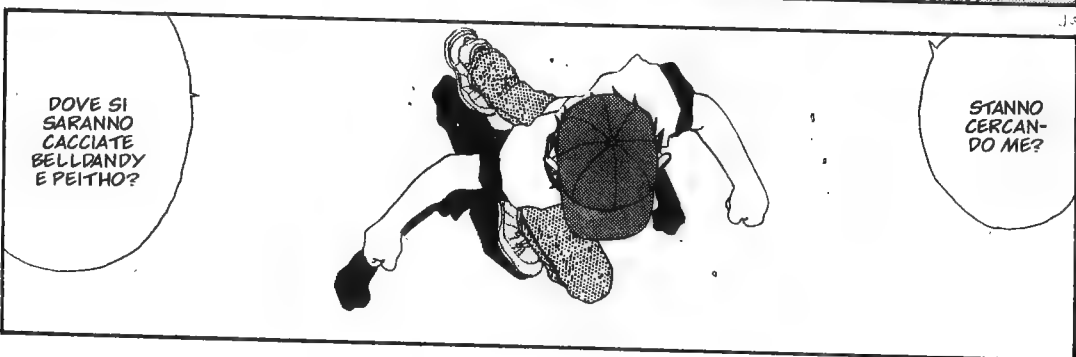
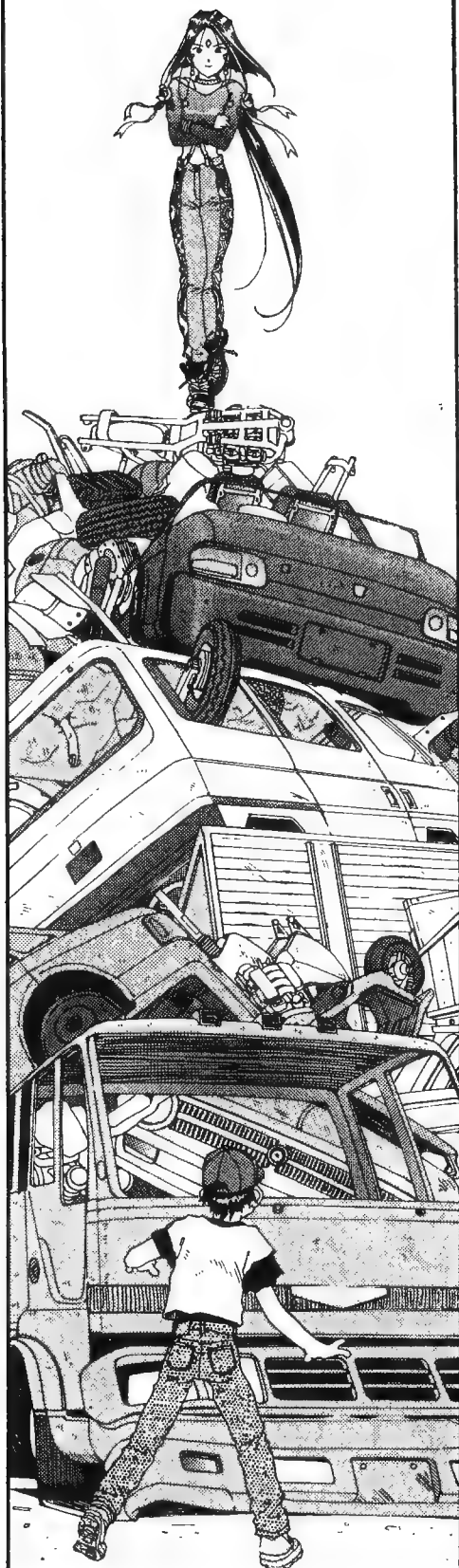
SONO FELICE PER TE, AMICO MIO...

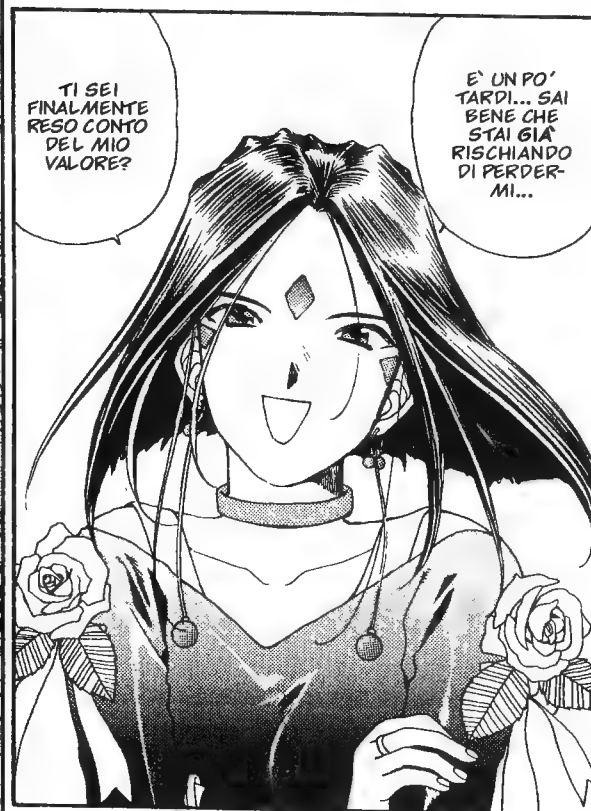
SARÀ MEGLIO NON AVVICINARSI AL RIPOSTIGLIO CHE STA DA QUESTE PARTI...
DEVO RINGRAZIARTI...
SAI, TAMIYA...

NON RINUNCIARE MAI AI TUOI SENTIMENTI... E VEDRAI CHE PRIMA O POI AVRAI UNA RISPOSTA!
HAI PERFETTA-MENTE RAGIONE, BELLDAN-DY!
SEI MOLTO GENTILE SEI MOLTO GENTILE SEI MOL
PEITHO!
BELL-DANDY?
EHM... SCUSAMI...
TORNO SUBITO!
UH?
OH, CER-TO...
!
MA... IO...

COSA VUOI DA ME?
...NON GLI AVREI MAI DETTO UNA COSA DEL GENERE...
SE AVESSI SAPUTO CHE SI TRATTAVA DI PEITHO...
PARLA!
NON VEDI CHE SONO IMPEGNATA?
LUI HA GIÀ TE NEL SUO CUORE...
PEITHO...
SE NON SEI VERAMENTE INNAMORATA DI TAMIYA, DEVI LASCIARLO PERDERE!

CHISSÀ COSA CREDEVO CHE MI VOLESSI DIRE...
SE L'AMORE DI TAMIYA NEI CONFRONTI DI KEIICHI FOSSE UNA COSA SERIA...

...TU RIUSCIRESTI DAVVERO A CHIUDERE GLI OCCHI...
...E INFISCHIARTENE DEL SUO DESTINO?

COME?

ADESSO BASTA!
PROTEGGERÒ IO KEIICHI!

NON SEI AFFATTO CAMBIATA, BELLDANDY...

SAPPI CHE NON HO MAI DIMENTICATO CIO' CHE E' ACCADUTO QUELLA VOLTA..
ASPETTA, PEITHO!
C'E' UN MALINTESO!
QUEL-LA...
...QUEL-LA VOLTA?
HUF
HUF
DOVE SI SARANNO CACCIATE BELLDANDY E PEITHO?
STANNO CERCANDO ME?

NON HO INDICATO A PEITHO DOVE SI TROVA IL BAGNO...

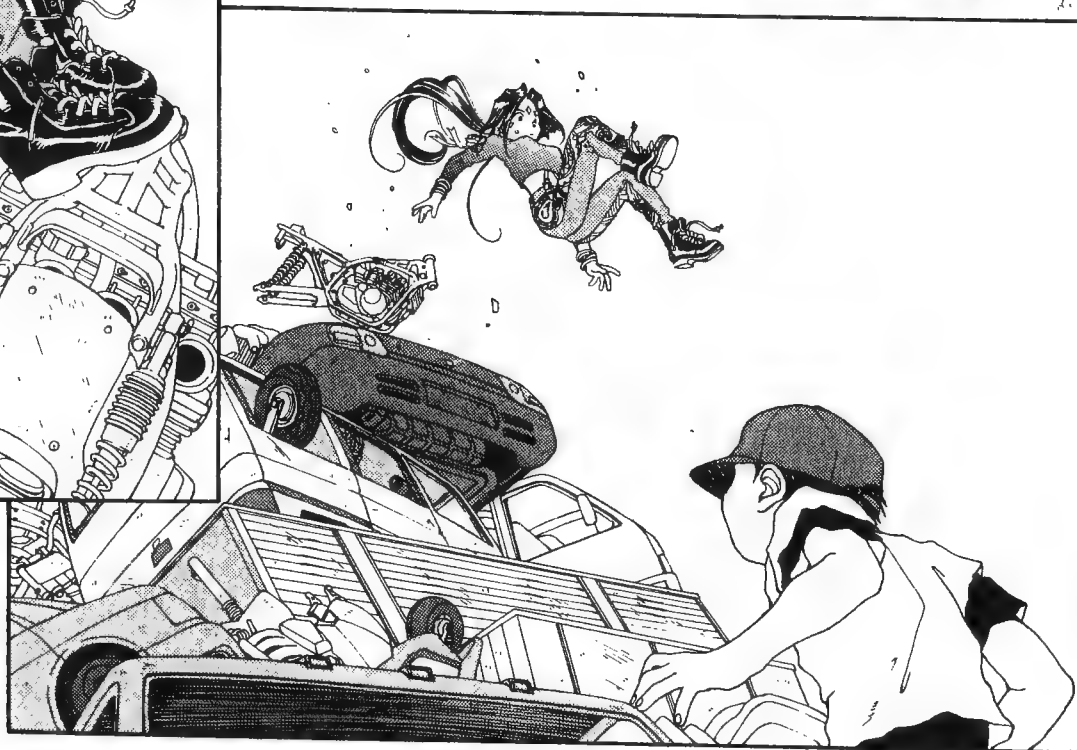
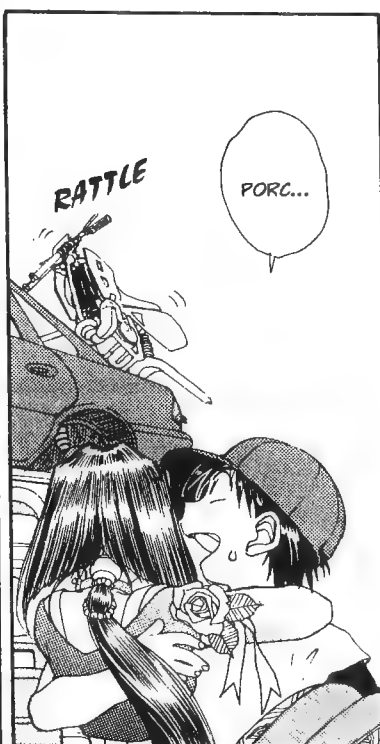
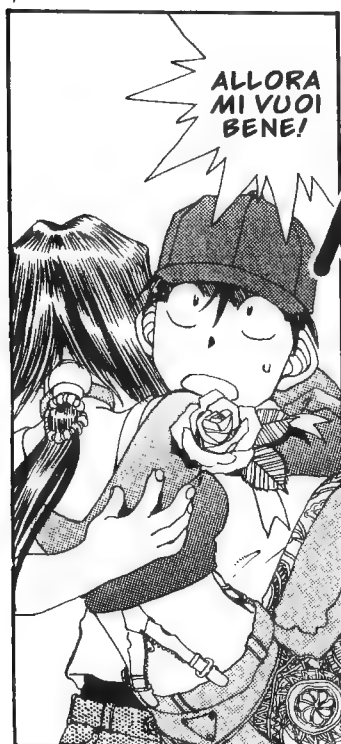
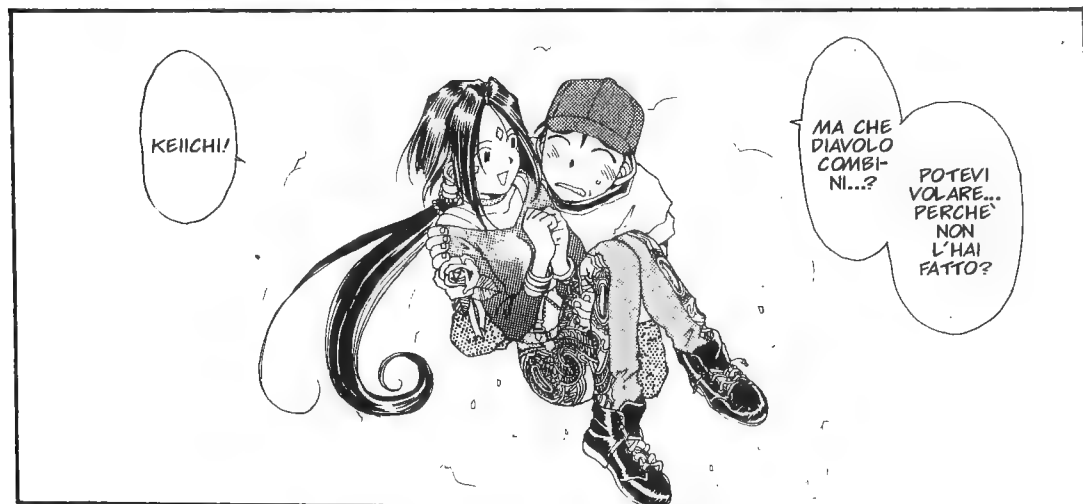
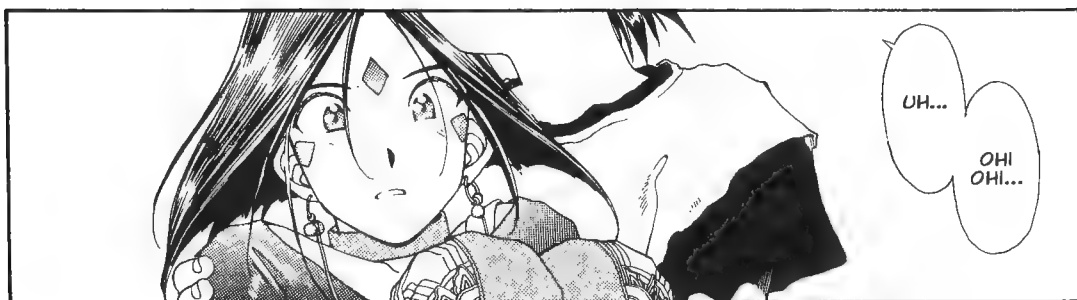
COME IMMAGINAVO, SEI VENUTO A CERCAR-MI...

E' UN PO' TARDI... SAI BENE CHE STAI GIÀ RISCHIANDO DI PERDER-MI...
TI SEI FINALMENTE RESO CONTO DEL MIO VALORE?

SE TU FOSSI STATO ONESTO CON I TUOI SENTIMENTI FIN DALL'INIZIO...
SCENDI DI LÌ! È PERICOLOSO! POTRESTI CADERE!
VUOI ASCOLTARE QUELLO CHE TI DICO, UNA BUONA VOLTA?!
KLANK

UH...
OHI OHI...

MA CHE DIAVOLO COMBI-NI...?
POTEVI VOLARE... PERCHE` NON L'HAI FATTO?
KEIICHI!

ALLORA MI VUOI BENE!
AAH!
THUMP

PORC...
RATTLE

ORA TOCCA A ME SALVARTI!

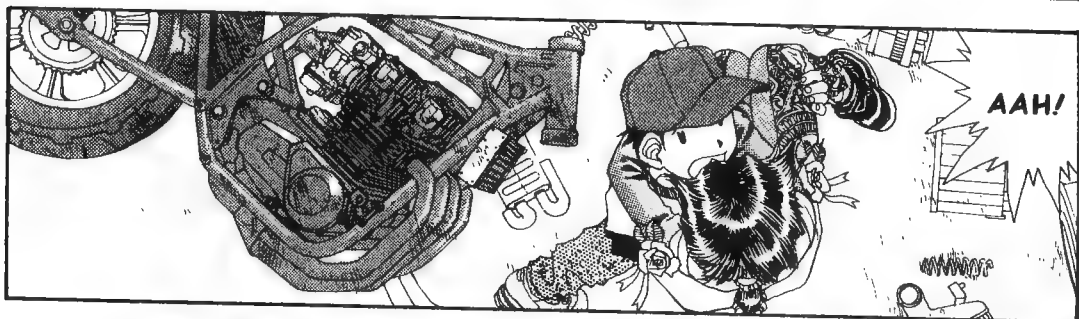
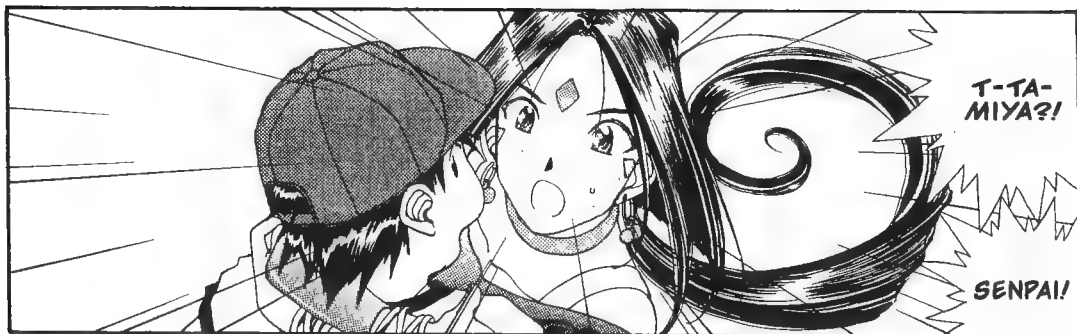
MA SEI TU CHE CORRI VERSO I PUNTI IN CUI FACCIO CADERE QUESTA ROBA!
PREFERISCI CHE STIA FERMO, COSÌ MI COLPISCI MEGLIO?!
TUMP
TUMP
TUMP

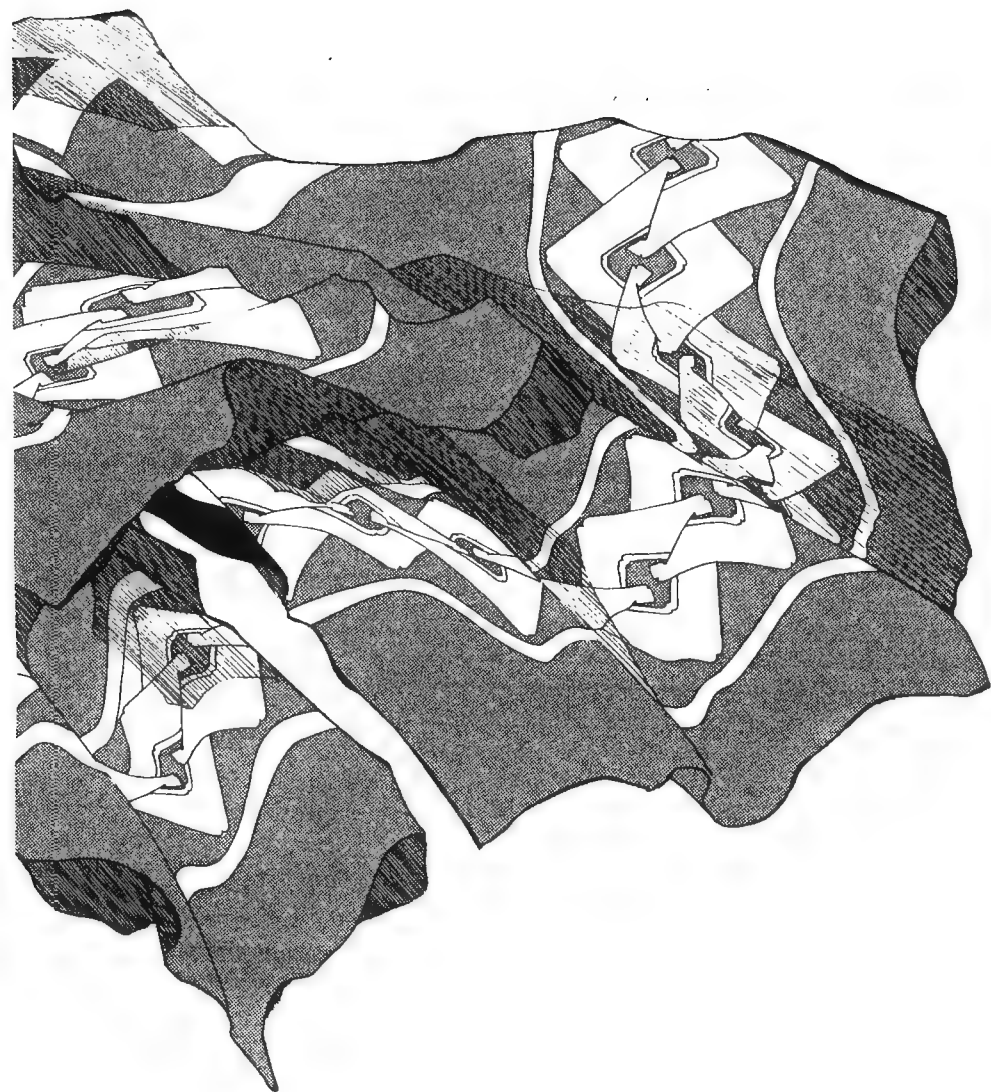
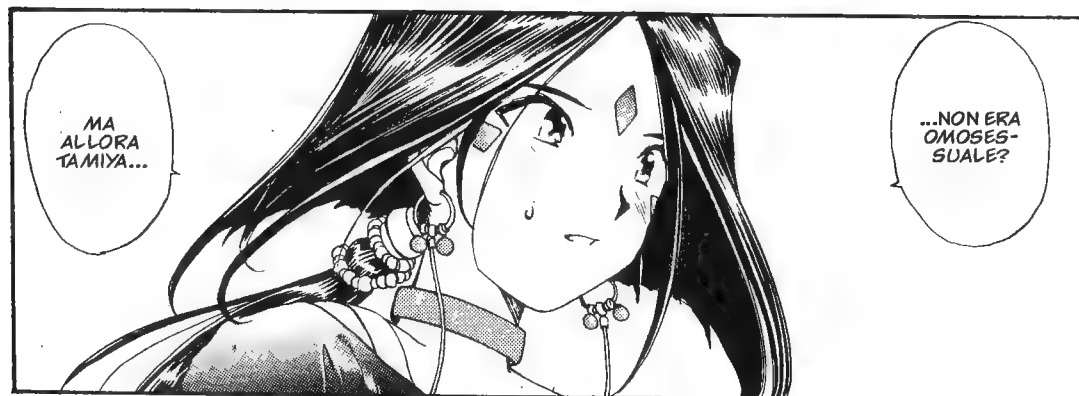
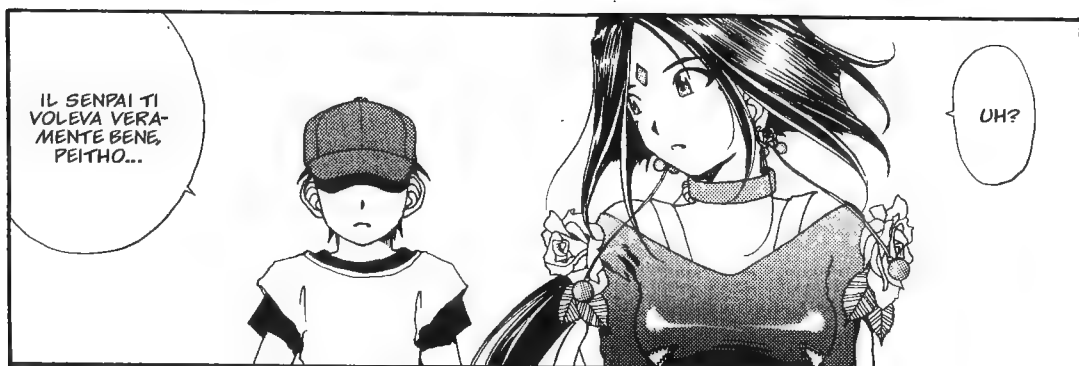
AAH!

E' FINITA...

THUMP
CO...?!

NON TI SEI FATTA MALE...
...VERO, PEITHO?
PLOOSH

MENO MALE!
HO CAPITO...

GRAZIE, PEITHO...

GRAZIE PER AVERMI REGALATO QUESTO BEL SOGNO!

OH, MIA DEA! - CONTINUA

Lo spazio è come sempre ridotto, ma la Kappa Petizione **meritava un secondo passaggio su** Kappa. **Abbiamo già raccolto 573 firme, e ogni giorno ne riceviamo a decine: continuate così! Due parole anche su** K63-C: **la lettera di Selene ha scatenato i commenti di tutti, e la nostra affezionata lettrice può contare davvero su moltissimi amici tra i fan della nostra rivista ammiraglia! Ma avremo modo di tornare sull'argomento, per ora godiamoci l'unica lettera di questo mese...**

K66-A

Carissimi Kappa boys, sono ormai quattro anni che seguo il mondo dei manga, ma in una situazione del genere non ricordo di essere mai stato. Ormai non sento più come prima la delusione per l'ultima puntata di **Sailorstars**, e aspetto con trepidazione la nuova stagione televisiva sperando che qualcosa possa cambiare. E qui arriviamo al primo punto: qualcosa sta già cambiando, sia dal punto di vista strettamente mangofilo, sia da quello strettamente culturale. L'avvento simultaneo di una più concreta distribuzione degli anime attraverso vie sempre meno per appassionati è un buon segnale, così come l'ingresso nel mercato di più aziende che operano negli anime e nei manga, e, finalmente, un certo riconoscimento da parte della stampa ("L'Unità", quotidiano che leggo tutti i giorni da dieci anni, ha già dedicato tre articoli seri e professionali su questo fenomeno). Per alcuni può sembrare poco, ma per me significa molto. Che sia un buon segno? Sul piano manga&anime, l'anno 1997/98 inizia con lettere su **Sailor Moon** versione Mediaset: ma non sarebbe ora di finirla? Non voglio dire che in Mediaset abbiano fatto bene, io per primo sono incazzato nero, però sarebbe ora di smetterla una volta per tutte con i piagnistei e rimboccarsi le maniche! Chiudo regalandovi uno dei miei più sentiti «bravi!» Cari Kappa boys, non dimenticate mai che è grazie al rischio di pubblicare manga sconosciuti in Italia che ora il mercato è fiorente. Era ora! Con il lancio da parte vostra di **Amici**, prodotto non proprio sicuro dal punto di vista commerciale, voi portate avanti la linea editoriale che vi caratterizza da sempre, e che vi pone oggi tra gli dei dell'Olimp... Be', non esageriamo, ma di sicuro vi descrive come ragazzi con le palle (naturalmente in senso figurato, data la presenza di Barbara). La nostra Kappa girl ci ha creduto da sempre, e anch'io ci crederò.

Walter Ignelzi

P.S. Vorrei aggiungere tanti, tantissimi auguri alla Star Comics per i suoi dieci anni, a voi della redazione, e anche a me stesso... In quanto vostro affezionato lettore mi sento molto partecipe della cosa!

Grazie per gli auguri di buon compleanno e per le belle parole nei confronti di Amici **(che ospiterà titoli sempre migliori se tutti i fan la sosterranno). Hai ragione, non bastano le proteste contro la censura, e ci stiamo muovendo in maniera più seria e coscienziosa (abbiamo qualche anno di più...). Grazie anche a chi vorrà aiutarci, dai club nippofili (e non solo) a tutte le fanzine (la prima è stata "Nuvole", che ringrazio di cuore). Compilate la petizione sottostante, fotocopiatela, fatela girare tra amici e fumetterie, e spedite le firme alla** Kappa Srl, via del Milliario 32, 40133 Bologna! **Per questo mese è tutto, Buon Natale e felice anno nuovo a tutti!**

Massimiliano De Giovanni

KAPPA PETIZIONE (atto secondo)

Da troppo tempo si parla, spesso a sproposito, di animazione giapponese. Sin dalla seconda metà degli anni Settanta, i cartoni animati sono stati vittima di un atteggiamento prevenuto e accusatore da parte dei mass media, che li hanno strumentalizzati per ben altri fini. Nel corso dell'ultimo decennio, però, le molte leggende legate all'animazione giapponese (l'uso improprio dei computer, la presunta violenza, gli eccessivi ammiccamenti al sesso...) sono andate via via scemando, e oggi si sta finalmente riscoprendo il panorama giapponese in maniera più critica e obiettiva, grazie al circuito amatoriale e alle riviste specializzate. A una maturazione del pubblico, però, non è a tutt'oggi corrisposta quella delle serie proposte dai vari circuiti televisivi, che hanno continuato a perseguire fini assolutamente parziali. Per questo consideriamo sbagliata una discussione che si consumi solo tra gli addetti ai lavori o, peggio, soltanto tra portatori di interessi forti e diretti (sponsor, pubblicità...). Il futuro del servizio pubblico e privato riguarda tutti i cittadini italiani, e deve uscire dall'ottica clientelare di cui si è sempre fatto portavoce. Per questi motivi, i firmatari della presente petizione esprimono la loro preoccupazione per ogni tentativo di censura tendente a mortificare quanto di innovativo l'animazione giapponese ha prodotto negli ultimi anni. Non è giusto, inoltre, che per godersi le produzioni più interessanti ci si debba necessariamente rivolgere al costoso mercato dell'home video.

Alla luce di quanto affermato, si chiede:

1) Gli adattamenti di un'opera straniera sono legittimi e giustificati, quando però non modificano la stessa sino a renderla artefatta, incidendo negativamente sulla sua qualità. E' per questo che la soppressione di intere sequenze, i mutamenti ingiustificati di sceneggiatura, o la sostituzione dei nomi di personaggi e luoghi, oltre a non corrispondere con il significato oggettivo di 'adattamento', sono da considerarsi come pura contraffazione. Si chiede pertanto di valutare con maggiore obiettività tali scelte e, nel caso, di avvalersi dell'esperienza di professionisti del settore.

2) Qualora ci si trovasse di fronte a scene e situazioni in contrasto con le norme che regolano la vita pubblica e privata, il processo di 'moralizzazione' dovrà essere discusso con gli autori dell'opera in questione, e comunque con gli originari detentori del copyright.

3) Per evitare di trovarsi di fronte a una tale e imbarazzante situazione, sarebbe auspicabile una maggiore attenzione durante la selezione dei titoli da tradurre, e comunque una programmazione più attenta al target degli stessi. L'età degli appassionati di animazione non si limita alla fascia adolescenziale, ma raggiunge spesso un pubblico di oltre i vent'anni: per questo chiediamo un palinsesto più vicino alle esigenze dei telespettatori, che programmi i serial in rapporto alla loro natura, toccando di conseguenza anche nuove fasce orarie, differenziandole a seconda del prodotto.

NOME E COGNOME	INDIRIZZO • CAP • CITTÀ	FIRMA

MANGA STAR COMICS (dicembre)

STARLIGHT 63 (City Hunter)
12x18, B, 184 pp, b/n, lire 5.000
Entra in scena la sorella di Kaori! Un numero da non perdere, quindi, dal momento che prende per una volta tanto in esame la vita privata dei protagonisti, spesso sacrificata per dare più spazio all'azione.

NEVERLAND 72 - 73 (Ranma 1/2)
12x18, B, 128 pp, b/n, lire 3.300
Tornano in scena la madre di Ranma, il fragile Gosunkugi, e prende il via una lunghissima saga: Ranma, Ryoga e Mousse si alleano per sconfiggere Herb, Lime e Mint, ultimi tre esponenti della tribù Jako alla ricerca di un prezioso tesoro appartenuto alla loro stirpe (un'acqua miracolosa capace di far ritornare al proprio aspetto originale chi è stato bagnato nelle acque delle fonti di Jusenkyo)!

AMICI 2
12x18, B, 192 pp, b/n, lire 5.000
Si inizia con **Haikarasan ga Toru**, meglio nota come **Mademoiselle Anne**: promessa sposa (a sua insaputa) al bellissimo tenente Ijuin, Benjo si trasferisce a casa dell'uomo per essere educata al matrimonio, come si conviene a una signorina di buona famiglia. La ladra **Saint Tail** (in TV **Lisa e Seya, un solo cuore per lo stesso segreto**) lancia intanto una sfida al giovane investigatore Asuka. La nostra Minako (**Sailor V**, per i nemici), fa parlare di sé tutto il Giappone diventando addirittura un fenomeno... commerciale! Le gemelline di **Miracle Girls (E' un po' magia per Terry e Maggie)** si trovano infine nei guai: dopo essersi scambiate di posto per la festa sportiva della scuola, rischiano grosso con il prof. di chimica, profondamente interessato ai fenomeni paranormali!

© Kodansha

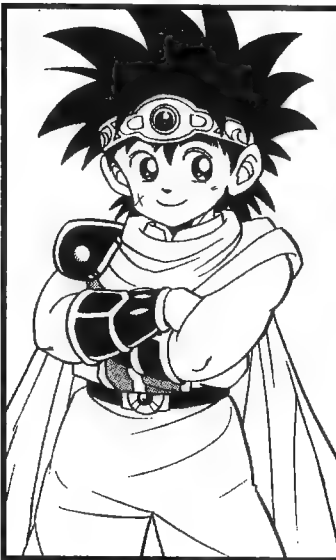
ACTION 50 (JoJo)
12x18, B, 128 pp, b/n, lire 3.300
E' tornato dall'America il vecchio Joseph Joestar! Continua la saga dei "tre JoJo al prezzo di uno" con una grandiosa riunione di famiglia volta a risolvere i misteri di Mario Cho! Ma come affronterà Josuke l'idea di avere un padre ultrasettantenne? E cos'è quella cosa che fa «ghe-ghe», cammina a quattro zampe, ride, è invisibile e... rende invisibili? E chi è il misterioso Kishibe Rohan, autore di manga (assai simile a Hirohiko Araki) e il cui potere stand è in grado di leggere una persona... come un libro?!

TECHNO 44 (Ushio e Tora)
12x18, B, 128 pp, b/n, lire 3.300
Il nostro caro Ushio non è il solo essere umano a possedere un'arma scaccia-demoni, dal momento che un nuovo personaggio fa la sua comparsa assieme alla sua misteriosa falce Elezar! Momenti di tensione e commozione, per via della morte di una persona assai cara a Ushio, in un **numero speciale di 144 pagine**!

MITICO 43 (Dottor Slump)
12x181, B, 128 pp, b/n, lire 3.300
Si conclude la movimentatissima LUNA DI MIELE del dottor Norimaki e della dolce professoressa Yamabuki! Torna all'attacco Kinoko, la bambina alla moda, e vivremo un inquietante wargame a base di mech in stile Robotech! Arale perderà poi la testa (e non per modo di dire!), farà il giro del mondo in venti secondi e farà conoscenza con il nuovo arrivato al Villaggio Pinguino. L'episodio finale di questo numero presenterà i primi studi di personaggi che sarebbero poi stati i protagonisti di **Dragon Ball**!

YOUNG 43 (Lamù)
11,5x17, B, 128 pp, b/n, lire 3.300
E' arrivata Ran, la più schizofrenica delle amiche di Lamù! Il suo carattere dolce lascia trapelare fin troppo spesso il sentimento di vendetta per l'aliena in costume tigrato, e con ogni atomo del proprio corpo desidera rubare la gioventù al suo Tesoruccio con un bacio magico! Ma arriva anche il piccolo Ten, il terribile cuginetto sputafuoco di Lamù, che naturalmente prende subito in antipatia Ataru e s'innamora nientemeno che della bella Sakura!

DRAGON 2 (Dai - Dragon Quest)
12x18, B, 128 pp, b/n, lire 3.300
Aban scatena le sue energie costringendo Hadler a una micidiale trasformazione! Quando sembra avere la peggio nei confronti di un nemico assolutamente inscalfibile, Dai si arma di coraggio e si getta sull'avversario con il suo inseparabile pugnale. Lo scontro tra il bambino e l'orribile creatura è assolutamente impari, ma prima di venire scaraventato via, Dai ferisce Hadler facendogli perdere una goccia di sangue...

© Shueisha

DRAGON BALL ENCICLOPEDIA
18x26, B, 208 pp, col., lire 15.000
Un favoloso libro di illustrazioni dedicato al più celebre eroe del panorama giapponese. Un volume interamente a colori, su carta patinata, in formato gigante e a un prezzo assolutamente popolare, per ritrovare tutti gli eroi di **Dragon Ball** e **Dragon Ball Z**! Oltre duecento pagine di meravigliose illustrazioni, un'intervista esclusiva al maestro Akira Toriyama e tantissime note, per il primo volume di una vera e propria enciclopedia!

GHOST 2 (Mikami)
12x18, B, 128 pp, b/n, lire 3.300
Cosa può offrire di meglio una spiaggia assolata se non la possibilità di spalmare l'olio abbronzante sulle procaci forme di Mikami? Troppo bello per essere vero! E se il flirt estivo si rivelasse essere una incompatibile sirena? Non c'è che dire, Tadao è proprio sfortunato: ma come può un ragazzo sano di mente innamorarsi degli spettri che dovrebbe scacciare?! **Albo del mese!**

KEN IL GUERRIERO 12
12x18, B, 192 pp, b/n, lire 5.000
Raoul ha sempre difeso il più debole Toki quando da bambini si allenavano per diventare invincibili guerrieri, eppure ora si combattono senza esclusione di colpi. Il primo è uno dei più spietati combattenti del mondo, mentre il secondo ha dedicato la vita al bene e alla salute degli uomini: entrambi sanno però sfoderare continui colpi a sorpresa quando sono sufficientemente motivati.

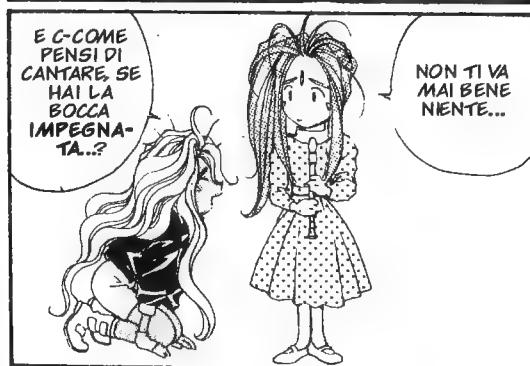
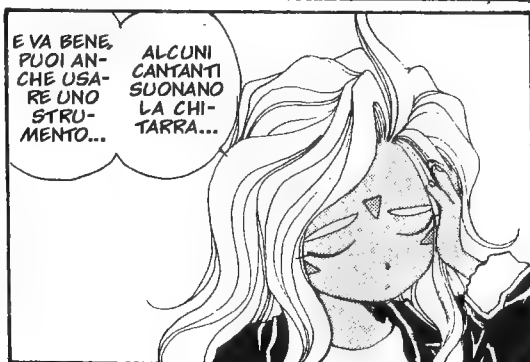
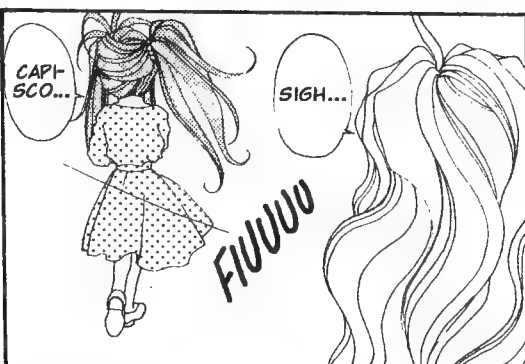
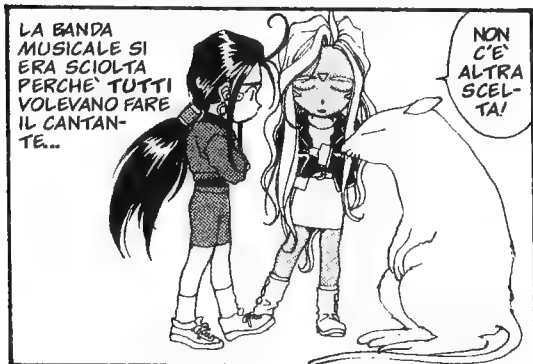
SAILOR MOON 31
15x21, S, 64 pp, b/n e col., lire 3.200
Mentre le tre nuove Sailor dello spazio esterno cercano di tenere le distanze da Usagi, il nemico torna all'attacco con inquietanti piante d'appartamento succhia-energia! Con la scusa di accompagnare Chibiusa a trovare l'amica Hotaru, Usagi si introduce nella casa dello strano direttore del centro Mugen... Come mai la piccola Hotaru è così attratta dal Cristallo d'Argento di Chibiusa?! **In regalo il poster di Miracle Girls, dalla serie TV E' un po' magia per Terry e Maggie!**

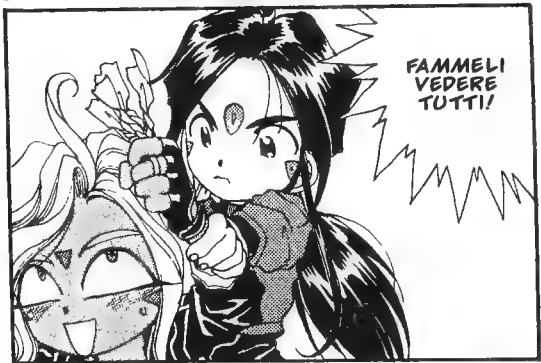
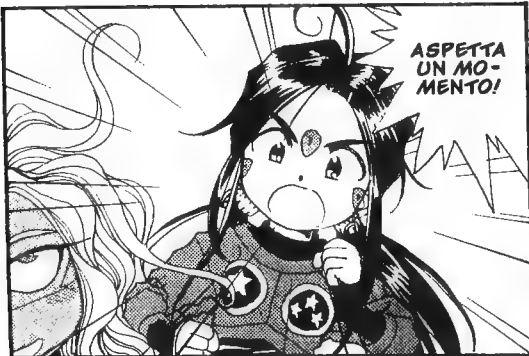
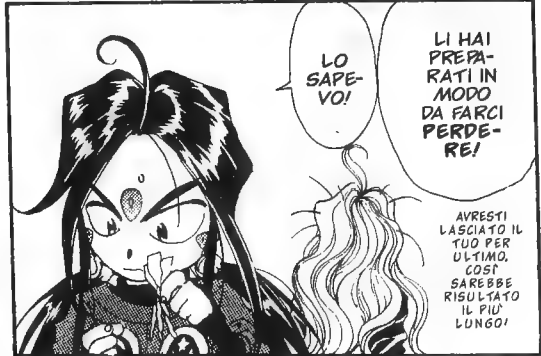
GAME OVER 8
15x21, S, 72 pp, b/n e col., lire 3.500
In **Fatal Fury**, Terry affronta Billy Kane per mettere in pratica gli insegnamenti del vecchio Tan Fu Rue, che ha sacrificato la sua vita proprio a questo scopo. In **Street Fighter II V**, Ryu deve vedersela con il mostruoso Blanka, infuriato con il ragazzo che gli ha mangiato il pranzo. Oltre al consueto **poster in regalo**, vi aspettano la scheda di Vega, le vignette di **Samurai Spirits** e uno specialissimo articolo sui giochi di **Evangelion**.

STORIE DI KAPPA 39 (1 pound gospel)
13x18, B, 240 pp, b/n, lire 6.000
Kosaku potrebbe diventare una promessa nel mondo della boxe, e il vecchio allenatore punta ben tre anni di lavoro su di lui... per nulla! Purtroppo Kosaku non è in grado di mantenersi stabile con il peso e, complice un appetito abissale, continua a cambiare categoria, rischiando di scontrarsi con individui molto più duri di lui. Suor Angela è invece una ragazza che sta prendendo i voti, e vive la sua esistenza fra opere di carità e preghiera. Dal loro incontro nasce il nuovo capolavoro di Rumiko Takahashi!

IL VANTAGGIO DI ESSERE PICCOLI

LA RINASCITA DELLA BANDA

UNA VOCALIST INSUPERABILE

IL VANTAGGIO DI ESSERE PICCOLI

LE DEE DEL ROCK: LA SCELTA DEL NOME

* FLYING V: TIPO DI CHITARRA ELETTRICA DALLA TIPICA FORMA DI 'V'

IL VANTAGGIO DI ESSERE PICCOLI

AL VOTO! AL VOTO!

FINALMENTE CI SONO TUTTI I MEMBRI DELLA BANDA, MA ORA BISOGNA DECIDERE CHI SARÀ IL LEADER...

LO SCEGLIEREMO TRAMITE SCRUTINIO!

DI NUOVO AL VOTO!

IL VANTAGGIO DI ESSERE PICCOLI

IL SUO VERO NOME E'...

CHE CI FAI CON QUEL COSO IN TESTA, **UGO ?!**

PER RACCONTARE CON LE IMMAGINI, COME DICE IL GRANDE SCENEGGIATORE TONINO GUERRA ...

DOBBIAMO TRASFORMARCI IN UN OBIETTIVO ... IN UNA CINEPRESA ...

MA CHE COSA STAI INQUADRANDO ?

LEZIONE N°4 ELEMENTI DI REGIA

PROPRIO COSÌ PUZZOLA, IMMAGINA DI ESSERE UNA TELECAMERA ...

E DI SAPERE SEMPRE DA QUALE PUNTO STAI GUARDANDO LE SCENE.

TROVA IL PUNTO DI VISTA DELLE DIVERSE INQUADRATURE CHE COMPONGONO QUESTA SCENA SOTTO LA PIOGGIA ...

DOVE SEI ?

UGO ?

UGO ...

?

SONO QUI!

UN ASCIUGAMANO PER L'ATTRICE, PRESTO!

E UN CAFFÈ PER IL REGISTA.

di Davide Toffolo

A DIFFERENZA DI UN QUALUNQUE OBIETTIVO, LE INQUADRATURE, OVVERO LE VIGNETTE, DEI FUMETTI HANNO DIMENSIONI VARIABILI.

COMUNQUE IL LINGUAGGIO DEL FUMETTO USA IL VOCABOLARIO DEL CINEMA ...

PRENDI NOTA ...

PANORAMICA O CAMPO LUNGO

PERMETTE DI VEDERE L'AMBIENTE NEL QUALE SI SVOLGERÀ LA SCENA.

TOTALE

PERMETTE DI VEDERE TUTTO IL PERSONAGGIO IN SCENA.

UN CAPPELLO.

TOTALE DALL'ALTO.

IN QUESTO CASO VIENE INDICATO L'ANGOLO DI INQUADRATURA ...

PIANO AMERICANO P.A.

INQUADRATURA POCO SOTTO LE GINOCCHIA DEL PERSONAGGIO. NATA CON I FILM WESTERN PER L'ESIGENZA DI VEDERE LE PISTOLE NEI DUELLI.

PRIMO PIANO P.P.

IL VOLTO DEL PERSONAGGIO OCCUPA LA MAGGIOR PARTE DELL'INQUADRATURA.

PRIMISSIMO PIANO P.P.P.

ANCORA PIÙ VICINI AL VOLTO DEL PERSONAGGIO.

DETTAGLIO.

IN QUESTO CASO, IL BRUFOLO DI CRISTINA... FACILE, NO?!?

SPOSTA LA TELECAMERA, ROSPO!

QUANDO IL PUNTO DI VISTA È POSIZIONATO NEGLI OCCHI DEL PERSONAGGIO CHE VIVE LA SCENA, SI PARLA DI INQUADRATURA SOGGETTIVA!

FAMMI SCENDERE, CRI.

E COSA MI DAI IN CAMBIO, ROSPO ?

ALTRI FANTASTICI CONSIGLI PER LE TUE STORIE A FUMETTI.

OK!

PRIMISSIMO PIANO
PRIMO PIANO
DETTAGLIO
MEZZO BUSTO
PIANO AMERICANO
DETTAGLIO
TOTALE
QUESTO E' UNO SCHEMINO PER MEMORIZZARE LE INQUADRATURE POSSIBILI.

E ORA TI SPIEGO IL CAMPO E IL CONTROCAMPO.
E' MOLTO USATO NEL CINEMA COME NEL FUMETTO.
SI CHIAMA CAMPO LA SCENA INQUADRATA, E CONTROCAMPO LA STESSA SCENA INQUADRATA DALLA PARTE OPPOSTA.

PERCHÈ MI HAI DISEGNATO COME UNA PATATA ?
DICO A TE ROSPO, DOVE SEI FINITO ?
PRIMA INQUADRATURA
SECONDA INQUADRATURA

CAMPO
PERCHE' MI HAI DISEGNA, TO COME UNA PATATA ?

CONTRO CAMPO
DICO A TE ROSPO, DOVE SEI FINITO ?

LE INQUADRATURE, INOLTRE, NON DEVONO ESSERE AMBIGUE!
NON DEVI CERCARE DI INGANNARE I TUOI SENSI.
NON "TAGLIARE" CON I BORDI DELLE VIGNETTE OGGETTI O PERSONAGGI NEI PUNTI DI SIMMETRIA. RISULTERANNO VERAMENTE, TAGLIATI.
AIA!

NON SCHIACCIARE I PERSONAG, GI SUI BORDI DELLE VIGNETTE ...
AIA!

... POSIZIONA I BALOON SUBITO...
CONSIDERALI PARTE DELLA TUA COMPOSIZIONE ...
MA NON SCRIVERE IL LETTERING.
SFRRR
ASPETTA LA LEZIONE SUL LETTERING!

di Davide Toffolo

ANIMALI
CAPITOLO III POMERIGGIO AL SOLE
FSS
OH-OH, GUARDA CHI C'E'!
UN PRINCIPE AZZURRO.
CHISSÀ CHI ASPETTA...
CIAO, COME MAI SEI QUI?
SONO USCITO UN'ORA PRIMA.
VIENI A CASA MIA OGGI? SONO DA SOLO.
UHM... CON UNA GIORNATA COSÌ NON VOGLIO STARE AL CHIUSO.
COME VUOI, PERO' NON CAPITA SPESSO DI AVERE LA CASA LIBERA...
DAI BRONTOLO! E' PRIMAVERA!

A QUESTO PUNTO, PUZZOLA, SEI PRONTA PER CAPIRE COME SI SCRIVE UNA SCENEGGIATURA.
RICOSTRUIAMO LA SCENEGGIATURA DI QUESTA TAVOLA TRATTA DAL LIBRO "ANIMALI" ...

ANIMALI-Capitolo III
di Mattioli e Toffolo
TAVOLA N. 1
Vig. 1
Panoramica del quartiere Limbo
(sul riquadro a sinistra)
Testo: ANIMALI
(sul riquadro a destra)
Testo: Capitolo III
Pomeriggio al sole
Vig. 2
P.P. di Davide che si accende una sigaretta.
Rumore: FSS
Vig. 3
Campo lungo, Davide, sdraiato sulla vespa, aspetta l'uscita di Rossella. Sullo sfondo stanno uscendo.
Ragazza 1:OH, oh, guarda chi c'è.
Rossella: Un principe azzurro. Chissà chi aspetta…
Vig. 4
Rossella di fronte a Davide
Rossella: Come mai sei qui?
Davide: Sono uscito un'ora prima.
Vig. 5
P.P. di Rossella e Davide
Davide: Vieni a casa mia oggi, sono da solo.
Rossella: Con una giornata così non voglio stare al chiuso.

TITOLO
AUTORI
N° TAVOLA
DESCRIZIONE VIGNETTA
DIALOGHI
ONOMATOPEE

SEMPLICE VERO?
BASTA UN PO' DI METODO E TUTTO DIVENTA PIU' FACILE.

E' LA PRIMA TAVOLA DEL TERZO EPISODIO.
OGNI VIGNETTA VIENE DESCRITTA, VENGONO INDICATI I PERSONAGGI CON I RISPETTIVI DIALOGHI E INFINE E' LA VOLTA DEI SUONI E I RUMORI ...
COSÌ.

COMPITI PER CASA: ① RICAVARE LA SCENEGGIATURA DA UNA TAVOLA DEL VOSTRO FUMETTO PREFERITO. ② SCRIVERE LA SCENEGGIATURA DI UNA PAGINA CON TEMA "IL BACIO". BUON LAVORO.

ARRIVEDERCI AL MESE PROSSIMO - PER COMUNICARE eltofo@ets.it

SEMPRE PIU' BELLO...
1 POUND Gospel
ONE
2
DICEMBRE
Rumiko Takahashi
1 POUND Gospel
ONE
STORIE DI KAPPA
NUMERO 35
LIRE 6.000
da Rumiko Takahashi

A NATALE FATEVI UN BEL REGALO!